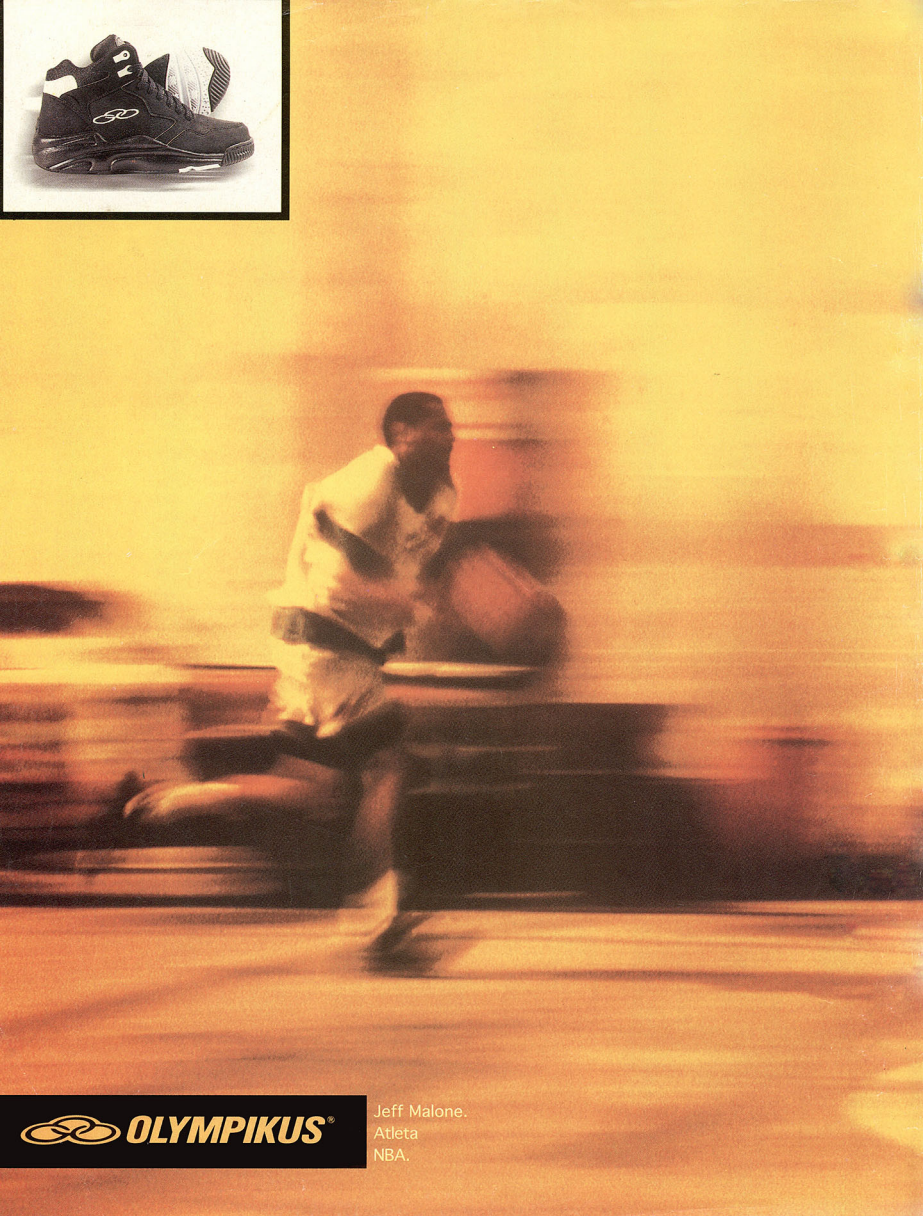
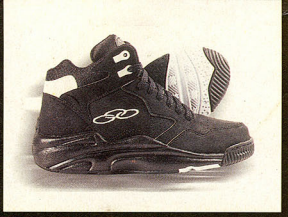
AÇÃO GAMES
SUPERDICAS: MEGA SNES SATURNO PLAYSTATION e PC
NOVO VISUAL
EDITORA AZUL
ESPECIAL
LUTE E ARREBENTE!
Mega MK3
72 fatais só com 2 botões.
Ultimate MK3
37 Killer Kodes
+ 58 golpes e fatais
+ Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero
Marvel Super Heroes
Especiais, Combos, luta sem as jóias
E mais:
Street Fighter Alpha & Alpha 2
Fatal Fury Real Bout CD
19 Complex Combos
Art of Fighting 3
Toshinden 2
Acesse os 4 chefes
CHEGOU ATROPELANDO!
Killer Instinct 2
ISSN 1630/341 EDIÇÃO 102 R$3,50
102
9 770104 163000

OLYMPIKUS®

Jeff Malone.
Atleta
NBA.

Cesta:
3,05 metros.
Jeff Malone: 1,92 metros.
Diminua
a diferença.
dcs.

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)
Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Consultores: Ivan Cordon e Eduardo Murata. Ilustração de capa: Marcelo Bicalho, foto de Miguel Aun

STAFF EDITORIAL
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor: Cláudio Santos
Gerente de Grupo : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Milly Lacombe
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Marília Hindi
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL
Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **102**, Abril de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021)532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSO NA GLOBO COCHRANE GRÁFICA

Escultura em papel de Marcelo Bicalho, fotografada por Miguel Aun. Edição de Arte, Sonia Regina Aversa

START

Pode faltar de tudo, mas não pode faltar game de luta. É o que a moçada quer e esta edição está uma porrada no meio das idéias. Corremos atrás dos jogos que estão pintando em abril e maio e fizemos um review caprichado dos melhores que já estavam rolando. Você, que curte o gênero e entende de luta, vai ver que está no capricho. E que nos nossos leitores a gente bate, mas sopra!

Sacanaeamos a família Simões Feitosa, de São Paulo. Olha o novo visual do "seu" Manoel e do filho, Fábio.

Toy Story para o Flávio H. O. Reino. Surpresa do irmão Luís.

Boa mistura: Goro de Mortal Kombat, Mai Shiranui (deliciosa!) de Fatal Fury e Haomaru de Samurai Shodown. O pai da misturança é Alessandro Ferreira dos Santos, de Botucatu (SP)

Carinha de anjo, armas em punho... Esta Psylocke do Márcio V. Guedes, de São Paulo (SP), está DEMAIS!!!

Minhocona brava e turbinada!!! Traços e cores do Vando de Souza, de Jacareí (SP)

O NEO GEO É DE 16 BITS?

Tenho um Neo Geo CD e acho o máximo. Mas há por aí uma revista dizendo que ele é de 16 bits. Como, se ele tem jogos incríveis de até 282 Mega? Um abraço.

Fernando A. Machado Araújo
Olinda, PE

Caro Fernando, o Neo Geo CD é mesmo de 16 bits, porque o chip mais importante do console é de 16 bits. Acontece que ele tem uma poderosíssima memória D-RAM de 56 Megabits. Isso explica também porque ele não é barato. Falou?

SUPER MARIO RPG

Gostaria de saber quando esse game vai sair. E como derroto o chefe final de Super Bomberman?

Marcelus Miranda Jr.
Engenho de Dentro, RJ

Hello Marcelus e toda a galera de Engenho de Dentro. Saudações de Ação Games! Super Mario RPG sai agora em maio e deve arrepiar, já que é da Square e ela não pisa no tomate. Quanto a Super Bomberman, se você chegou ao chefe, já tem a senha e não precisa de ajuda. Vá tentando. Mas curta um truque da hora: use 5656 pra encolher seu Bomberman.

BLACKTHORNE

Vocês deram este jogo? Me mandem umas passwords, por favor.

Fernando O.P. Silva
Araras, SP

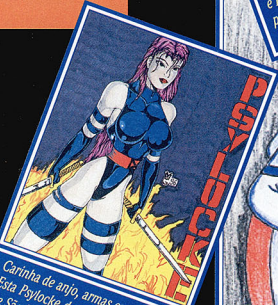
Claro que publicamos, Fernando. Vá anotando aí, as senhas dos inícios e finais de cada fase: Árvore (RRYB/CGDM), Areia (TJDF/Y4DJ), Castelo (HCKD/K3CH). Boa Curtição!

Olha a Mai Shiranui aí, gente! Esta, de autoria do Alexandre Ramos, de Caxias do Sul (RS), leva toda pinta de passista de escola de samba. Mas muito mais comportada...

CEMITÉRIO DE MK3

Comprei o MK3 de SNES e estou sentido falta do cenário do cemitério.

Geyson de Souza,
Campinas, SP

Atenção Geyson e desesperados jogadores de MK3: parem de mandar cartas com essa pergunta pois quase já não há mais espaço para andar aqui na redação. Galera, é simples: a matéria sobre MK3 foi multisistemas, mas usamos a versão mais detonante, que é a de Playstation. Infelizmente, não há cenário do cemitério nos carts de Mega e SNES. As fotos são da versão de PS. Consolem-se ouvindo Pat Cemitery, com os Ramones. Bom Kombat e câmbio final!

PROMOÇÃO

MIZUNO E VOCÊ EM ATLANTA

A MIZUNO levará você para Atlanta para assistir a cerimônia de abertura das Olimpíadas / 96

Responda a pergunta abaixo, preencha e envie o cupom:

"Qual a marca que o esporte exige?"

Regulamento

1- O concurso "Mizuno e você em Atlanta" é aberto a todas as pessoas que queiram participar e que residam em território nacional. Cada concorrente poderá participar com quantos cupons quiser, desde que enviados em envelopes separados. Os cupons deverão estar totalmente preenchidos e trazer a resposta correta. Só serão válidos os cupons originais. Os cupons que não atenderem as especificações acima serão considerados nulos.
2- Cada cupom, deverá ser enviado em um envelope à Editora Azul S. A./Mizuno e você em Atlanta, com a identificação de qual revista o cupom foi retirado, para Av. das Nações Unidas, 5777 - 4º andar, CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
3- O prazo para o envio dos cupons encerra-se no dia 27/05/96, valendo a data de postagem do Correio. O sorteio será realizado na sede da Editora Azul, no dia 31/05/96, com livre acesso aos interessados. O sorteio será realizado em duas etapas consecutivas, a saber: na primeira fase, serão sorteados 10 cartas por revista cujos contemplados farão jus a um Kit Mizuno, composto de 1(um) tênis Mizuno e 1(uma) camiseta esportiva Mizuno; na segunda fase, as cartas já premiadas serão devolvidas à urna de onde será sorteado o prêmio principal. Nesta segunda fase será sorteada apenas 1(uma) carta, cujo contemplado fará jus a duas passagens aéreas para Atlanta, nos Estados Unidos, estadia em apartamento duplo e 2 ingressos para a cerimônia de abertura das Olimpíadas/96.
4- A obtenção de passaporte e visto para os E.U.A. ficam por conta do ganhador. No caso de qualquer impedimento de ordem legal, a Mizuno dará ao premiado um outro pacote turístico, nacional, com valor equivalente ao prêmio anterior.
5- A participação nesta promoção implica na aceitação irrestrita deste regulamento.
6- Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados nas revistas Ação Games ed. 105, Carícia UAU ed. 273E, Fluir ed. 129, Terra ed. 51, ShowBizz ed. 132 e Boa Forma ed. 109.
7- Não podem participar desta promoção os funcionários das empresas envolvidas (Editora Azul e Mizuno) bem como os seus parentes.

Nome ____________________

End. ____________________

Cidade ____________________ Est. ______

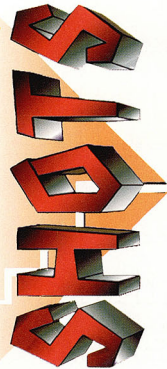
CEP ____________________ Tel. ____________________

A marca que o esporte exige é: ____________________

Este cupom foi recortado da revista: ____________________

MIZUNO®

O ESPORTE EXIGE

SHOTS

ULTRA 64 SERÁ LANÇADO EM SETEMBRO NOS STATES

A Nintendo anunciou oficialmente o lançamento do seu novo console para 30 de setembro, nos Estados Unidos, e para o final do ano na Europa. Não há data para o lançamento no Brasil, embora a Playtronic esteja negociando e se preparando para fazer o lançamento para o Natal. O console também foi rebatizado: ele se chamará apenas Nintendo 64 em todo o mundo, mas o logotipo continuará diferente no Japão.

Segundo o vice-presidente executivo da empresa, Peter Main, a **Big N** decidiu adiar o lançamento americano porque ficou com medo de não dar conta das encomendas, como de fato aconteceu no pré-lançamento do Saturno nos States.

Outras novidades

A Nintendo confirmou o preço de 250 dólares (não vale para o Brasil, ok?) e anunciou o lançamento futuro de um drive para discos magnéticos. Ao contrário dos cartuchos e CDs de jogos, que não permitem gravação, o drive permitirá que o jogador grave dicas e outros dados que personalizem seus jogos. Os discos armazenarão perto de **64 megabytes**: quase 16 vezes a memória do primeiro Donkey para SNES. O acessório também aumentará a memória RAM do console em 1 a 2 megabytes.

Sempre segundo a Nintendo, o drive dará ao N64 o dobro da velocidade de desempenho do Playstation e do Saturno, que são de 32 bits. Até o final do ano deverão sair de 8 a 12 jogos e o drive, que terá preço de acessório, ou seja, menos que os US$ 250 do console. É esperar pra cobrar.

Namco arrepia com novos arcades

Três novas máquinas by Namco, que vão estourar em breve nos fliperamas daqui. Confira.

Dirt Dash - Um simulador de carros diferente: você não se preocupa com adversários, mas com árvores, rochas, troncos e outros obstáculos em estradas off-road. Maneiríssimo.

Time Crisis - Game de tiro poligonal, na linha de Virtua Cop. É o primeiro da Namco nesse gênero.

Soul Edge - Pau! Pau! Pau! A Namco promete que Soul Edge será seu melhor arcade de luta. No século 15, clãs de lutadores se enfrentam para tentar conquistar as espadas da Salvação e da Destruição. O game trará gráficos poligonais renderizados, bons efeitos sonoros e personagens com armas e estilos de luta diferentes. Ooopi!

Time Crisis: Game de tiro que trará até diferentes ângulos de câmera

Um dos cenários off-road de Dirt Dash. Desafio pedreira por toda a parte

Soul Edge: uma das melhores promessas de game de luta para este ano

★ **Novo Neo Geo** - A SNK do Japão lançou um novo modelo de Neo Geo, o CDZ, com drive de CD de dupla velocidade, em caráter de teste. Segundo a Neo Geo do Brasil, não se sabe se o modelo será lançado pra valer.

★ **E3 vai pegar Fogo** - Só pra lembrar: dias 16 a 18 de maio vai rolar a Electronic Entertainment Expo, em Los Angeles, onde será feita a exibição oficial do Nintendo 64 nos States. Ação Games vai estar lá. Fique ligado!

Sega poderá usar a M2 do 3DO

Deu na imprensa japonesa: a Sega estaria negociando com a Matsushita (dona da Panasonic), os direitos de uso da placa M2 de 64 Bits, criada para o 3DO. A notícia não foi confirmada nem pela Sega, nem pela Matsushita, mas parece ter um fundo de verdade. A placa M2 é poderosa e a Sega estaria interessada nela para desenvolver produtos exclusivos para o Saturno. Com eles, teria boas armas para enfrentar o Playstation, o 3DO 64 Bits e, principalmente, o Nintendo. Mas, por enquanto, a notícia não tem confirmação.

Até que enfim: Jogo de turma no Playstation

O adaptador da Sony segue a linha de desenho do joystick: parece um bumerangue

Hip, Hip, Urra! Vem vindo aí uma pá de acessórios para o console da Sony, inclusive o esperadíssimo adaptador para até 4 jogadores. Demorou, hein!

Todos os acessórios estão sendo lançados inicialmente no Japão, a maioria entre março e abril. O adaptador para 4 jogadores é da própria Sony e custará cerca de 50 dólares. Com dois deles, dá pra debulhar em 8 camaradas em linha. Também da Sony, um mouse para os games-cabeça.

Da Konami, o PS receberá uma pistola de tiro, lançada para o game Horned Owl. Da Namco, sairá um novo controle tipo paddle, especial para debulhar clássicos de arcade, além do controle Nejicon, especial para games de corrida. Também vão pintar novos controles da Ascii, um para arcades e outros com memória programável.

Controle da Ascii, especial para arcades

3DO: a Goldstar desistiu e CAIU FORA!

O Grupo Goldstar anunciou, nos Estados Unidos, que não vai fabricar mais seu modelo de 3DO. Oficialmente, a empresa disse que as vendas não estavam boas. Mas sabe-se que a gota d'água foi o acordo que a 3DO fez com a Panasonic, dando exclusividade de direitos sobre a placa M2 do futuro 3DO 64 bits. Os coreanos da Goldstar não gostaram da exclusividade dada aos japoneses.

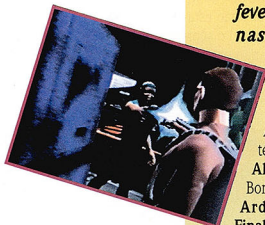
Street Fighter 2 no vídeo

Chega este mês às lojas os volumes 1 e 2 das fitas de vídeo com a série Street Fighter 2 da tevê, produzidas pela Premiere Filmes. No vol. 1 estão os três primeiros episódios e no vol. 2, mais duas histórias. No começo, as fitas vão pintar apenas para venda, com preços entre R$19,00 e R$25,00, dependendo da loja.

Para os caras da Interplay, pelo game Cyberia para PC, Playstation e 3DO. Uma mistura inovadora dos gêneros Adventure e Simuladores.
Power também para a Disney Interactive. Pocahontas para o Mega Drive ficou redondinho.

Para a U.S. Gold, por Johnny Bazookatone, para Playstation e Saturno. Concepção infantil, com desafio de adulto: cara, não dá!

Listão

Lançamentos mundiais, de fevereiro a início de março, já nas prateleiras brazucas. Nossa avaliação: Bom, regular, fuja!

A-Train, Playstation, Simulador/Estratégia. Bom.
Alien Trilogy, Playstation, Ação/Tiro. Bom.
Ardy Light Foot, SNES, Ação. Bom
Final Fight 3, SNES, Luta. Bom.
Assault Rigs, Playstation, Nave. Regular.
BC Racers, 3DO, Corrida. Regular.
Captain Quasar, 3DO, Aventura. Bom.
Chess Master 3D, Playstation, Xadrez. Bom.
College Slam, Mega/Saturno, Basquete. Regular.
Cyberia, Playstation/3DO, mistura de Simulador com Adventure. Bom.
Geon Cube, Playstation, Puzzle. Bom.
Guardian Heroes, Saturno, Ação/Luta. Bom.
Gun Bird, Saturno, Nave. Bom.
Johnny Bazookatone, Playstation/Saturno, Aventura. Fuja!
King's Field, Playstation, RPG. Bom.
Krazy Ivan, Playstation, Simulador. Bom.
Mystaria, Saturno, RPG. Bom.
NBA in Zone, Playstation, Basquete. Regular.
Phoenix 3, 3DO, Aventura. Bom.
Pocahontas, Mega, Aventura. Bom.
Pre Historic Man, SNES, Aventura. Regular.
Road Rash, Playstation, Corrida. Bom.
Scooby Doo, SNES, Aventura. Bom.
Zoop, Mega Drive, Puzzle. Bom.

Bons filmes viram CDs infantis

A Tec Toy pôs nas lojas ótimos títulos infantis em CD-ROM. São CDs educativos e de lazer, que servem também pra aprender inglês. São eles: Pocahontas Animated Story Book, Lion King Activity Center, The Indian in the CupBoard (A Chave Mágica) e Meu Castelo de Fantasia.

Detone N@ Internet

Se na sua casa ou escola tem um micro com acesso à Internet, não marque touca. Vasculhe e revire os "sites" que listamos aqui. Pra quem ainda não tá por dentro, esses sites mostram listas de lançamentos com imagens dos games, entrevistas com criadores de jogos, dão desenhos e dicas. Nas próximas edições tem mais.
Nintendo - **http://www.nintendo.com**
Sega - **http://www.segaoa.com**
Sony - **http://www.sony.com**
3DO - **http://www.3do.com**
Capcom - **http:/www.capcoment**

Made in Brazil

Jogos lançados oficialmente no Brasil este ano, para consoles domésticos. Games prometidos para os meses seguintes estão indicados, mas podem atrasar. São mais fáceis de encontrar nas lojas

Mega Drive
Phantasy Star 2 (em português), RPG, para março/abril
Earthworm Jim 2, Aventura, para março/abril
Star Trek Fleet Academy, Mega 32X , Aventura
Toy Story, Aventura, março

Saturno
Fifa Soccer 96, Futebol
Misty, RPG
Rayman, Aventura
Robotica, Ação

Master
Ariel - A Pequena Sereia, Aventura

Super Nes
Dragon - A História de Bruce Lee, Luta
Michael Jordan in Chaos in the Wind City, Ação
Pitfall - The Mayan Adventure, Aventura
Shaq Fu, Luta
Super Bomberman 2, Estratégia
The Ignition Factor, Ação

Nintendo
Castlevania 3: Dracula's Course, Aventura
The Flintstones: Surprise at the Dinosaurs Peak, Aventura
Rocket Ranger, Aventura

Neo Geo
Samurai Shodown 3 CD, Luta
Fatal Fury Real Bout CD, Luta, março/abril
Art of Fighting 3 CD, Luta, abril

Stamp®

CAMISETAS

ESTAMPA FRENTE E COSTAS
MANGA CURTA E LONGA
TAMANHOS PP, P, M, G
TEL.: (011) 299-7478

COMPRE E RECEBA PELO CORREIO

COSTAS

VG - 01

PREÇOS

M. CURTA (VGC): R$ 25,00
M. LONGA (VGL): R$ 29,50

NA COMPRA COM CARTÃO OU CHEQUE **GANHE 10% DESCONTO**

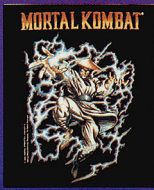
VG - 02

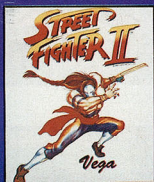
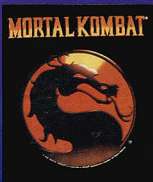
COSTAS

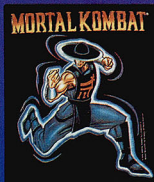
SEJA UM REVENDEDOR DA STAMP
SOLICITE INFORMAÇÕES POR TELEFONE OU CARTA

VG - 03

VG - 04

VG - 05

VG - 06

VG - 07

VG - 08

VG - 09

VG - 10

VG - 11

VG - 12

COMO FAZER SEU PEDIDO

VOCÊ TEM 3 OPÇÕES DE PAGAMENTO

CARTÃO DE CRÉDITO: O VALOR DO SEU PEDIDO SERÁ DEBITADO AUTOMATICAMENTE NO SEU CARTÃO DE CRÉDITO.

CHEQUE: PREENCHA CHEQUE NOMINAL À STAMP JÁ COM O DESCONTO E ENVIE PARA: RUA HELIODORA, 321 - CEP 02022-051 SÃO PAULO - SP.

REEMBOLSO POSTAL: PAGUE A SUA ENCOMENDA AO RETIRAR NO CORREIO.

EM QUALQUER OPÇÃO A DESPESA POSTAL SERÁ PAGA PELO CLIENTE

VOCÊ RECEBERÁ UM AVISO DO CORREIO PARA RETIRAR SUA ENCOMENDA NA AGÊNCIA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.

ENVIAR PELA SEGUINTE FORMA DE PAGAMENTO

- [ ] CARTÃO DE CRÉDITO
- [ ] CHEQUE
- [ ] REEMBOLSO POSTAL

AUTORIZO O DÉBITO DESTE PEDIDO EM MEU CARTÃO DE CRÉDITO

- [ ] CREDICARD
- [ ] DINERS
- [ ] MASTERCARD
- [ ] VISA

TITULAR________________________

Nº________________________

VALIDADE DO CARTÃO_____/_____/_____

TOTAL DA COMPRA R$____________________

REF.	TAM.	MOD.	REF.	TAM.	MOD.

NOME________________________

END.________________________

CEP__________ CID.______________ EST.____

ENVIE O CUPOM ACIMA PARA STAMP

RUA HELIODORA, 321 - CEP 02022-051 - SÃO PAULO - SP

Mega Drive

MORTAL KOMBAT 3 NO CAPRICHO!

Prorrogação - Que tal descolar mais tempo para detonar os Fatalities? Com o código enviado pelo leitor Douglas Sousa Santos, de São Paulo (SP), fica muito fácil: 955 955

No Patience - Isso mesmo! Sem paciência é o código para acelerar o relógio que marca o tempo regressivo do Round. O código para conseguir isso foi enviado pelos leitores Nicácio Nunes Lopez de Queiroz e Leandro da Silva Santos, de Brumado (BA): 494 494

Quick End - Golpes fatais com comandos simplificados? Sim! Dica espertíssima enviada pelos leitores Alisson Roberto Joenck e Willian A. Joenck, ambos de Porto Alegre (RS). Na tela de menu, faça a seqüência C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑. Para ativar a opção Killer Kodes vá para o item Quick End. Agora você pode escolher entre Fatalities 1, Fatalities 2, Animalities, Babalities e Friendships. Confira a seqüência para cada personagem.

FATALITIES 1

Liu Kang - → + LK (longe)
Sheeva - → + LP (perto)
Sektor - ↓ + Block (a dois passos distância)
Shang Tsung - Segure LP + ↓ (perto)
Night Wolf - → + Block (perto)
Sindel - → + Run + Block (perto)
Smoke - ↓ + Block (longe)
Sonya - → + Run (livre)

Cyrax - → + Run (perto)

Jax - → + Block (perto)

Kabal - → + Block (a dois passos de distância)

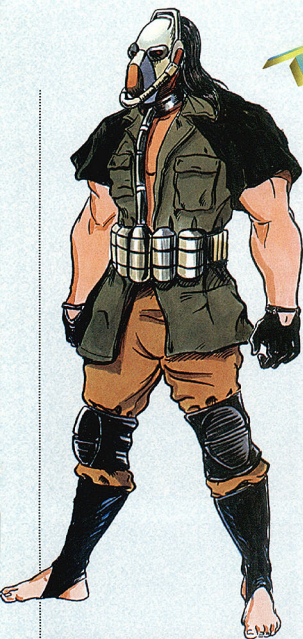
Kano - → + HK (a dois passos)

Kung Lao - ↓ + Block (distância livre)
Stryker - → + LK (longe)
Sub-Zero - ← + Run (a dois passos)

FATALITIES 2

Sektor - ↓ + Block (a um salto)

Sheeva - Segure HK + → (perto)
Cyrax - ↓ + HP (livre)
Jax - → + LK (a um salto)
Kabal - ↓ + HK (perto)

Night Wolf - → + HP (a um salto)
Liu Kang - ↓ + Run + Block (livre)
Kung Lao - ↓ + HP (perto)
Kano - Segure LP + → (perto)

Shang Tsung - ↓ + LP (perto)

Sindel - ↓ + Block (a dois passos)
Smoke - ↑ + Run + Block (a dois passos)
Sonya - ↓ + Run + Block (a um salto)
Stryker - ↓ + Block (perto)
Sub-Zero - → + Run (perto)

ANIMALITIES

Lembre-se que para deflagrá-los é preciso fazer o Mercy antes: no terceiro Round, aperte Run, ↓ ↓ ↓ e solte o Run.

Sub-Zero - ↑ + Block (perto)

Sonya - Segure LP + → (perto)

Smoke - → + Block (a dois pulos)

Kano - Segure HP + → (perto)
Kung Lao - → + Block (perto)
Night Wolf - ↓ + Block (perto)
Sektor - ↑ + Block (perto)
Sheeva - ↓ + Block (perto)

Sindel - ↑ + Hp (perto)

Cyrax - ↓ + Block (perto)
Jax - ↓ + LP (perto)
Kabal - Segure HP + → (perto)

BABALITIES

Cyrax - ← + HP (livre)
Jax - ← + LK (livre)
Kabal - ← + LK (livre)
Kano - ← + LK (livre)
Kung Lao - ↓ + HP (livre)
Liu Kang - ← + HK (livre)
Night Wolf - ← + LP (livre)
Sektor - ← + HK (livre)
Shang Tsung - ← + LK (livre)
Sheeva - ← + HK (livre)
Sindel - ↑ + Run (perto)
Smoke - ← + HK (livre)
Sonya - ← + LK (livre)
Stryker - ← + HP (livre)
Sub-Zero - ← + HK (livre)

FRIENDSHIPS

Cyrax - ↑ + Run (livre)
Jax - ↑ + LK (livre)
Kabal - ↑ + HK (livre)
Kano - ↑ + HK (livre)
Kung Lao - ↑ + LK (livre)
Night Wolf - ↓ + Block (a um pulo)
Sektor - ↓ + HK (a um pulo)
Shang Tsung - ↓ + LK (livre)
Sheeva - ↓ + HP (livre)
Sindel - ↑ + Run (livre)
Smoke - ↑ + HK (a um pulo)
Sonya - ↓ + Run (livre)
Striker - ↓ + LP (livre)
Sub-Zero - ↑ (perto)

SNES

Mega Man X 3

Itens especiais - Nossos pilotos são demais! Vejam só que dicas espertas eles descolaram: em todas as fases existem itens escondidos e aqui você confere a relação deles. Moleza!

Blast Hornet
Life-Up - Aumenta marcador de energia
R-Armor - Robô
???????? - Parte especial da armadura

Blizzard Buffalo
Life-Up - Aumenta marcador de energia
S-Tank - Tanque extra de energia
Foot-P - Botas

Gravity Bettle
Life-Up - Aumenta marcador de energia
Change-F - Robô
???????? - Parte especial da armadura

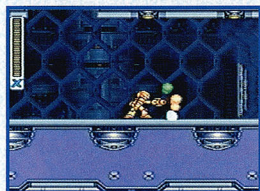
Toxic Seahorse
Life-Up - Aumenta marcador de energia
Change-X - Robô
???????? - Parte especial da armadura

Volt Catfish
Life-Up - Aumenta marcador de energia
S-Tank - Tanque extra de energia
Body-P

Crush Crawfish
Life-Up - Aumenta marcador de energia
Change-H - Robô
???????? - Parte especial da armadura

Tunnel Rhino
Life-Up - Aumenta marcador de energia
S-Tank - Tanque extra de energia
Head-P - Capacete

Neon Tiger
Life-Up - Aumenta marcador de energia
S-Tank - Tanque extra de energia
Arm-P - Aumenta poder de fogo

A arma certa para cada chefe
Gravity Beetle - Parasitic Bomb
Toxic Sea Horse - Frost Shield
Blizzard Buffalo - Mega Buster
Blast Hornet - Gravity Well
Volt Catfish - Tornado Fang
Crush Crawfish - Triad Thunder
Tunnel Rhino - Acid Burst
Neon Tiger - Spinning Blade

Armadura dourada - Durante o jogo você encontra quatro cápsulas para transformar a armadura de Mega Man e mais quatro especiais. Todas elas estão nas fases acima marcadas com os pontos de interrogação (?). A grande sacada é não pegar nenhuma delas, pois você só pode usar uma destas partes especiais. Mas nossos leitores são mesmo do balacubaco. Dêem uma olhada na dica do Otávio de Morais, de Mogi das Cruzes (SP): primeiro detone todos os robôs, na primeira fase dos mestres. Na parte onde caem as bolas com espinhos, siga a primeira, caia no buraco e deslize pela parede esquerda até achar outro buraco e uma cápsula vermelha. É nesta cápsula que você pega todas as partes especiais da armadura. Lembre-se: você precisa estar com todas as armas cheias e com a energia completa. Aí é só detonar com o Mega Man dourado.

Sem robôs - Se você não curte muita dureza, use a senha abaixo para ir direto à fase dos mestres. Para pegar a armadura dourada depois de digitar essa password, bastará fazer a diquinha anterior.

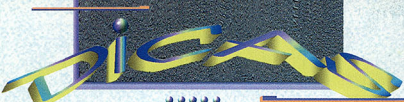
2377 5163 6462 7847

Playstation

Doom

Cheats - Veja só que debulhão de dicas descolamos para Doom. Logo após começar uma partida, aperte Start para pausar o jogo e digite as seqüências abaixo.

Invencibilidade - ↓, L2, □, R1, →,L1, ←, ○
Todas as armas - X, △, L1, ↑, ↓, R2, ← ←
Raio-X - L1, R2, L2, R1, →, △, X, →
Mapa completo - △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □
Itens no mapa - △, △, L2, R2,L2, R2,R1, ○
Seleção de fases - → ←, R2, R1, △, L1, ○, X

Passwords para os níveis secretos - Agora debulhe nestas fases também.
Level 55 - PF7XZ3NVVV
Level 56 - N4VKJXHCZ1
Level 57 - PLMK8YHY02
Level 58 - WLHYHCPQQQ
Level 59 - JCGDNFL556

Mega

The Jungle Book

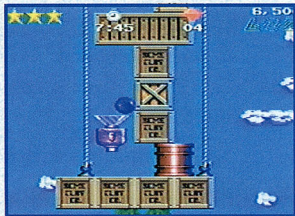
Lute com Shere Kham - Esta dica é do paulistano Vinícius V. dos Santos. Aperte Start para pausar o jogo em qualquer fase e faça a seqüência: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Antes de enfrentar o tigrão é bom pegar algumas armas, senão...

SNES

Claymates

Warp Zones - Que tal chegar mais rápido em alguns lugares importantes deste game? Veja como.

Para o Pacífico - Nas duas primeiras flores de Clayton Yard (foto) dê quatro pulinhos rapidamente.

Para o Japão - Em Cape Claynaveral vá para a direita até achar um imã, suba nele e dê quatro pulos rapidamente.

Para a África - Quando chegar em Lili Ponds vá para a direita até achar uma máquina de fazer samurais suba nela e dê quatro pulinhos rápidos.

SNES

Killer Instinct

Combo animalesco - Seqüência maravilhosa enviada pelo leitor Christian Santos Lopo, de Porto Alegre (RS). Delire!

Orchid - 45 Hits

Comece com um Combo Breaker (←2s. → + CF) para deixar sua barra piscando. Daí emende: ←2s. → + CF, → + SFr, →2s. ← + CM, ← + SFr, ←2s. → + CF, ← + SFr, ←2s. → + CF, → + SFr, ↘ ↓ ↙ + SM e termine com um Ultra Combo. Até aí são 43 hits. Então detone o Power Breaker para acertar mais 2 hits: ↓ ↘ → + SFr.

Cenários e músicas - Para escolher cenários e músicas em KI basta faça a seqüência abaixo, enviada pelo leitor Marcelo H. Silva, de Nova Ponte (MG). Mas lembre-se: os códigos só funcionam no modo versus. Quem escolher o personagem primeiro seleciona o cenário, quem escolher por último seleciona a música. O comando para escolher música e cenário é o mesmo para seu determinado personagem. Mas dá para escolher o cenário de um personagem e a música de outro.

Glacius - ↑ + SFr
C. Thunder - ↓ + SFr
Spinal - ↑ + CFr
Carro na rua - ↓ + CFr
Secreto - ↑ + SC
Riptor - ↓ + SM
Glacius - ↑ + SF
Eyedol - ↓ + SFr
Orchid - ↑ + CM
Sabrewulf - ↓ + CM
Cinder - ↑ + CF
Fulgore - ↓ + CF

Playstation

Destruction Derby

Password - Vamo bate lata!!! Com esta dica é só entrar na corrida e demolir os adversários, sem danos para o seu carro. Escolha qualquer opção de jogo e, quando o game pedir para colocar o seu nome, digite: **!DAMAGE!**

PC

Doom 1 e 2

Debug - Dica implacável do Rafael Giovanni Steil, da Candelária (RS). Use e detone!

Força - **IDBEHOLDS**
Invunerabilidade - **IDBEHOLDV**
Invisibilidade parcial - **IDBEHOLDI**
Automap - **IDBEHOLDA**
Traje anti-radiação - **IDBEHOLDR**
Óculos especiais - **IDBEHOLDL**
Serra - **IDCHOPPERS**
Escolher fase - **IDCLEV** (nº da fase)
Atravessar paredes (só no Doom 2) - **IDCLIP**
Invencibilidade - **IDDQD**
Mudança do Automap - **IDDT**
Todas munições, chaves e armas - **IDKFA**
Muda a música (digite o número, só para DOOM 2) - **IDMUS**
Localização - **IDMYPOS**
Atravessar paredes (DOOM) - **IDSPISPOPD**

SNES

Final Fight 3

Golpes especiais - Ótima dica do Rodrigo Lopes, de Penha (SC). Quando sua barra Super estiver cheia, surge alguém. Neste momento faça a seqüência.

Haggar - → ↓ ↘ + Y

Guy - → ↘ ↓ ↙ ← + Y

Dean - ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ + Y

Saturno

Sega Rally

Lancia Stratos - Dica espertíssima, enviada pelo Lúcio R. Inoue, do Japão, para pegar o Lancia Stratos. Na tela de Modo de Jogo, em que aparece a opção Arcade, faça a seqüência X, Y, Z, Y, X e... pronto. O carro é seu!

Pista Extra - Para acionar a pista extra Lake Side use esse truque muito simples. Na tela de seleção, coloque sobre Time Attack, segure os botões X + Y e aperte C três vezes. Bingo!

Playstation

Off-World Interceptor Extreme

Dinheiro - Diz aí, era isso que você estava querendo: uma grana mole para arrasar com tudo neste jogo esperto. Na tela de seleção, escolha Options e faça a seqüência, □, X, ○, □, X, ○, □, X, ○, □, X, ○, L1. Comece o game no Story Mode ou Arcade Mode e sua grana estará no máximo.

Mega & SNES

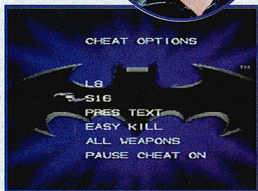
Doom Troopers

Seleção de fases - Acesse a tela secreta de seleção de fases. Basta entrar com a password ARGONATH.

PASSWORD ENTRY
ARGONATH

Mega

Batman Forever

Cheat Menu - Dica maravilhosa para o seu morcego. Na Tela de Seleção, faça a seqüência seguinte para acessar o Cheat Menu: ← ↑ ← ← A, B, Y. Dá pra selecionar fases, todas as armas e o Easy Kill (superporrada).

PC

Prince of Persia 2

Debug Mode - Na tela do prompt do diretório do game digite PRINCE YIPPEEY YAHOO para ativar os códigos.

Shift + T - Aumenta Life
Shift + I - Inverte a tela
Shift + B - Elimina o cenário
K - Detona todos inimigos da tela

Street Fighter Alpha 2

STREET FIGHTER
Alpha 2

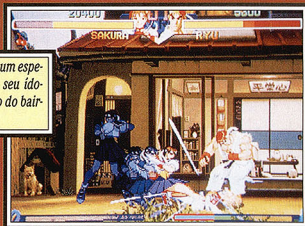
Arcade, Capcom, Luta, 1 ou 2 jogadores

Gráficos mais claros, com maior sensação de profundidade e boas músicas. As mudanças no Select Mode e opção de estilo de luta para o Gen prometem criar batalhas mais interessantes.

Em breve você vai curtir os melhores golpes de SFA2 em Ação Games

Está prometido para pintar em maio nos fliperamas do País a nova máquina de Street. SFA2 vai rolar com o nome brazuca – Zero 2 – e é uma espécie de revisão do original, que tinha cenários muito fracos. Agora sim, eles estão dez! O game traz muitas mudanças: mais personagens (dos quais cinco novos), uma barra de Time Combo, algumas inovações no Select Mode e um lutador, Gen, com dois etilos de luta.

A Capcom já avisou que o jogo possui 21 lutadores. Como somente 18 são conhecidos, há 3 escondidos por descobrir. Especula-se que dois deles sejam Blanka e Guile. O game promete arrepiar.

Sakura sapeca um especial em Ryu – seu ídolo – no cenário do bairro japonês

Adon encara Sodom, no novo cenário com montanhas

O chefe, sem códigos

SF Alpha 2 traz todos os personagens da versão anterior e pode-se jogar com o Dan, M. Bison e Akuma sem ter de usar códigos. Há ainda alguns lutadores de outros jogos: Gen, do SF original, Rolent, do Final Fight 1, Dhalsim e Zangief de SF2. A única personagem inédita é Sakura, uma estudante japonesa apaixonada pelo Ryu.

Com tantos lutadores e novos truques, o jogo promete combates homéricos. Por isso, dê uma sacada no novo sistema de Combos.

Custom Combos

A coisa funciona da seguinte maneira: sua barra de Time Combo vai se preenchendo sempre que segura dois chutes e um soco, ou dois socos e um chute. Com a barra cheia (ou apenas em parte), qualquer golpe ativará o Combo. O truque só acaba quando a barra se esvazia. Dá para criar seqüências devastadoras.

Apenas Gen traz dois estilos de luta a escolher. Para lutar no estilo Manties, basta apertar os três botões de soco; apertando os 3 de chute, você aciona o Crane.

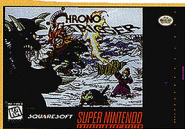
Bando de arruaceiros. Guy parte pra cima de Ken no meio de uma festa

Dramatic Mode

O novo Select Mode permite ir direto para o Dramatic Mode, sem usar códigos. Para quem não sabe, o Dramatic é o modo em que dois jogadores enfrentam o computador. Antes, podia-se usar apenas Ken e Ryu, sempre contra M. Bison. Agora você pode escolher qualquer personagem e também o rival.

O chinês Gen, reabilitado da primeira versão de SF

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
O game de futebol mais realista para o Super NES, com 36 seleções mundiais.
SÓ R$ 99,90

CHRONO TRIGGER
O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.
SÓ R$ 109,90

MEGA MAN X3
Último lançamento da série de maior sucesso do Super Nintendo. 13 fases de muita ação e aventura.
SÓ R$ 104,90

DONKEY KONG COUNTRY 2
Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com mais de 100 níveis.
SÓ R$ 104,90

TOP 10 16 BITS

1. FIFA Soccer 96 (SN/MD) (R$ 99,90)
2. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R$ 109,90)
3. Yoshi's Island (SN)
4. Breath of Fire 2 (SN)
5. Esquadrão Marte (SN) (R$ 79,90)
6. Legend Of Zelda (SN) (R$ 79,90)
7. Wrestlemania (SN/MD) (R$ 109,90)
8. Final Fantasy 3 (SN) (R$ 109,90)
9. Toy Story - Disney (SN/MD)
10. Killer Instinct (SN)

SÓ R$ 104,90 CADA

NOVIDADES 32 BITS

Virtua Cop c/ Gun (R$ 114,90)
Sega Rally (R$ 99,90)
Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
X-Men Children of the Atom
FIFA Soccer 96
Virtua Fighter 2 (R$ 99,90)
Hang on GP
Gex
Thunderstrike 2
Alien Trilogy

R$ 94,90 CADA

Street Fighter Alpha (R$ 99,90)
Road Rash
Mortal Kombat 3 (R$ 99,90)
Tekken (R$ 84,90)
FIFA Soccer 96 (R$ 99,90)
Ridge Racer (R$ 84,90)
Gex
Kings Field - RGP (R$ 99,90)
Magic Carpet
Descent

R$ 94,90 CADA

ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original
Controle com Turbo
Controle Básico (R$ 49,90)
Controle de Arcade (R$ 89,90)
Cartão de Memória
Adaptador 4/6 Jogadores
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Cabo Interligação (PSX)

SÓ R$ 74,90 CADA

GAME SHARK da InterAct
Exclusivo! (R$ 99,90)
Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX

SATURN

2x R$ 330,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA (R$ 99,90), Toshinden Remix, Mortal Kombat II, Dungeons & Dragons (R$ 99,90), Darkstalkers, Cyberia, Bug! (R$ 84,90), Worldwide Soccer (R$84,90), VR Virtua Racing, Street Fighter The Movie, **D, Wing Arms, ViewPoint,** e muitos outros.

R$ 94,90 cada

PLAYSTATION

2x R$ 320,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

R$ 94,90 cada

Toshinden (R$ 99,90), ESPN Extreme Games (R$ 84,90), Destruction Derby (R$ 99,90), Doom (R$ 99,90), Twisted Metal, Cyberia, Krazy Ivan, Loaded, **Darkstalkers, Thunderstrike 2, D, Zero Divide, Top Gun, Wrestlemania Arcade** e muitos outros.

• TÍTULOS EM NEGRITO SÃO LANÇAMENTOS DO MÊS

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.

2x R$ 180,00

RESERVE JÁ SEU CONSOLE ULTRA 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS 0800 130 500 E RECEBA EM SUA CASA

AGORA NA INTERNET.
http://www.dshop.com

MPM LINTAS
Programa das Nações Unidas para
o Controle Internacional de Drogas

LIBERDADE
É NÃO DEPENDER DE DROGA NENHUMA PRA VIVER.
VOCÊ SABIA QUE A COLA DE SAPATEIRO, O CIGARRO, OS REMÉDIOS SEM INDICAÇÃO MÉDICA E O ÁLCOOL SÃO AS DROGAS MAIS CONSUMIDAS NO BRASIL? SÃO AS MAIS COMUNS E, POR ISSO MESMO, MUITO TRAIÇOEIRAS. PORQUE O PIOR DE TODA DROGA NEM É O RISCO DE MORTE, É A CERTEZA DE UMA VIDA DE DEPENDÊNCIA. QUEM AINDA ACREDITA QUE AS DROGAS LIBERTAM, É CANDIDATO A ESCRAVO. PORQUE A OUTRA PALAVRA PARA LIBERDADE É INDEPENDÊNCIA.
A GENTE TE AJUDA A SAIR DESSA. LIGUE: TELESUS - DDG (061) 800.0778
MINISTÉRIO DA SAÚDE
BRASIL
GOVERNO FEDERAL

Você não vai resistir. Uma rápida olhadela já revela que cada gráfico de KI2 foi retrabalhado, reanimado e renderizado novamente pelos magos da Rare. Agora, Ação Games vai lhe mostrar a primeira aparição dos novos combatentes: Maya, Tusk, Kim Wu e Gargos. Confira também os primeiros golpes e estratégias exclusivas. Uma grande diferença: os Link Moves agora são ilimitados e o game valoriza quem ataca mais efetivamente. O som está power, muito power. Sem dúvida, surge mais um grande game de luta.

iNSTIN

Jogabilidade

É um show! Agora os ***Link Moves*** ilimitados permitem seqüências de combos gigantescas. O Jago, por exemplo, pode exceder um milhão de golpes. Pelo menos é o que afirma a Nintendo. KI2 também inova trazendo ***Combo Enders*** (de finalização) e Combos com mais de 60 hits.

Os ***Combo Breakers*** ficaram mais fáceis: agora socos quebram chutes e chutes quebram socos. Só isso já deve melhorar o rendimento dos atuais 33% para 50%. Mais: o ***Auto Double*** (contra-ataque) também foi simplificado. Para executá-lo basta utilizar qualquer golpe (Soco ou Chute) de força imediatamente inferior à do golpe inimigo. O cara veio pra cima com um CM? Sapeque Sfr ou Cfr. E assim por diante, sacou?

Outro movimento novo: em um fight contra Jago, Orchid executa um meio arabesco, passo típico do balé clássico

DEMAIS! nário arrasador , barras de Super lotadase de, quebra, um Combo Blaster. Isso é K12!!!

Cabelereira Tecnológica

Essa é demais! Até o cabelo foi tratado. Uma boa dose de cremes tecnológicos da Rare e as madeixas agora voam conforme os golpes. Aliás, todas as telas têm elementos em movimento. Mais um incremento do Alia's Power Animation 3- D Software, da Rare. O mesmo que deu gráficos de última geração para o Donkey e Killer 1. Todos os cenários foram refeitos e alguns têm elementos fatais para o lutador: relou perdeu energia. Outros, como o de Sabrewulf, têm uma extensão: a parede se quebra e a luta continua do lado de fora do castelo.

Barra de Super

Não é uma idéia nova, mas é bem-vinda. KI2 agora tem as barras de Super que você conheceu nos games da Capcom. Quanto mais você bate, mais ela carrega. Quando está cheia é possível detonar os Super Moves. Nesta matéria, damos uma tonelada de Super Moves.

KILLER INSTINCT 2 Arcade, Nintendo/Rare/Williams, Luta, 1 ou 2 jogadores

Além das melhorias e inovações gráficas, com cabelos ao vento e novos cenários, o grande destaque é a simplicidade dos golpes. Auto Doubles e Combo Breakers estão mais fáceis e os Link Moves são ilimitados.

Orchid se esquiva de uma espadada de Tusk. Observe na foto que ela está apenas inclinada e não agachada como de costume

Kim Wu salta e manda sua poderosa magia Fireflower

"Pega-pra-capar" entre as duas novatas, Kim Wu e Maya. Já pensou , se você estivesse ali no meio?

CARNE NOVA NO PEDAÇO

TUSK

Um índio espadachim gigante que foi parar na Ultratech. Tente seu golpe Back Stab e também o The Conquerer com →, SF e destrua.

Special Moves

Boot Kick - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Web of Death - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
Skull Splitter - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
The Conquerer - → ↓ ↘, Chute ou Soco
Back Stab - → ↘ ↓ ↙ ←, Sfr
Fake Skull Splitter - ← ↙ ↓ ↘ →,Cfr
High/Low Sword - ← ↙ ↓ ↘ →,SF
Combo Breaker - → ↓ ↘, Soco ou Chute

Super Moves

The Destroyer - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, SF
Flame Sword - ← ↙ ↓ ↘ → ←, Cfr
Triple Kick - → ↘ ↓ ↙ ← →, CF
Vicious - ← ↙ ↓ ↘ → ←, CF
Rolling Super - → ↘ ↓ ↙ ← →, SF

KIM WU

Como Maya, Kim Wu é boa em ataques de perto e seus Super Moves são formidáveis. Tente sua escaldante magia Fireflower para afastar os adversários, seguida de CF.

Special Moves

Tornado Kick - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Firecracker - → ↘ ↓ ↙ ←, SM ou SF
Splitkick - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
Fireflower - → ↓ ↘, Sfr
Fireball - ↓ ↘ →, SM ou SF
Air Fireball - no ar, ↓ ↙ ←, SF
Combo Breaker - ↓ ↘ →, Soco ou Chute

Super Moves

Snap Dragon - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, SF
Super Slash Kicks - → ↘ ↓ ↙ ← →, CM
Spinning Slashes - → ↘ ↓ ↙ ← →, SF

MAYA

Ela vive nas ruínas dos templos Mayas, ataca com duas adagas e pica o adversário. Tente o Flip Kick, seguido por um golpe de adaga.

Special Moves

Flip Kick - ← →, CM
Savage Blades - ← →, SM
Mantis - ← →, SF
Jungle Leap - ← →, CF
Cobra Bite - ← →, Sfr ou Cfr
Air Dive - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
Rolling Super - → ↘ ↓ ↙ ← →, SF
Combo Breaker - ← →, Soco ou Chute

Super Moves

Tree Cutter - → ↘ ↓ ↙ ← →,SF
Super Dive - → ↘ ↓ ↙ ← →, CF
Flip Flop - → ↘ ↓ ↙ ← →,Cfr
Slicer - → ↘ ↓ ↙ ← →, SM

GARGOS

Pouco se sabe sobre esta criatura mítica, que tomou o lugar de Eyedol como chefe no torneio da Ultratech. Dizem que é um gárgula vivo.

ABREVIAÇÃO DOS COMANDOS

CF - Chute Forte
Cfr - Chute fraco
CM - Chute Médio
SF - Soco Forte
Sfr - Soco Fraco
SM - Soco Médio

JAGO

Special Moves
- Wind Kick - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
- Laser Blade - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- Endokuken - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
- Tiger Fury - → ↓ ↘, Soco
- Fireball - ↓ ↘ →, soco
- Red Fireball - segure SF, ↓ ↘ →, solte SF
- Fake Fireball - ↓ ↘ →, Cfr
- Ninja Slide - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
- Combo Breaker - → ↓ ↘, Soco ou Chute

Super Moves
- Tiger Thrash - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, SF
- Multi Wind Kick - → ↘ ↓ ↙ ← →, CM
- Meteor Fireball - → ↘ ↓ ↙ ←, Sfr
- Slide Kick - ← ↙ ↓ ↘ → ←, SF

Outros Golpes
- Recovery Move - → ↓ ↘, Soco
- Ghost Move - → ↘ ↓ ↙ ← →, Cfr
- Shadow Move - → ↘ ↓ ↙ ← →, CM
- Mini Ultra - → ↓ ↘, Cfr
- Ultra Combo - → ↘ ↓ ↙ ←, Cfr
- Ultimate Combo - → ↓ ↘, CF
- No Mercy - → ↘ ↓ ↙ ← →, SM

Enders
- 1st - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- 2nd - → ↘ ↓ ↙ ←, CF
- 3rd - → ↓ ↘, SF
- 4th - ← ↙ ↓ ↘ →, SF
- Hidden - → ↓ ↘, SM

Combos
- 3 hits - CF, ← → CM, ← → SF
- 4 hits - CF, → ←, CM, →, CF
- 17 hits: ← →, SM, Sfr, ← → CF, ← → CF, ← → CF, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF
- 21 hits - ← →, SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, SM, → Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← SM, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF
- 64 hits - ← → SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← → SM, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← SM, CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, ultra, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF super ultra
- 66 hits - ← → SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← →Sfr, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, SM, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, ultra, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF super ultra.

ORCHID

Special Moves
- Flik Flak - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
- San - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- Tiger Slide - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
- Airbuster - → ↓ ↘, Chute
- Tonfa Fire - ↓ ↘ →, Soco
- Fake Fireball - ↓ ↘ →, Cfr
- Baton Dash - ↓ ↙ ←, SM
- Combo Breaker - → ↓ ↘, Soco ou Chute

Super Moves
- Gyro Kyaku - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, CF
- Tiger - → ↘ ↓ ↙ ← →, CM
- Tonfa Rush ← ↙ ↓ ↘ →, SF

SABREWULF

Special Moves
- Sabre Wheel - ← →, CM
- Sabrepounce - ← →, SM
- Sabrespin - ← →, SF
- Sabre Howl - ← →, Sfr
- Sabre Flip - ← →, CF
- Double Roll - →, → ←, SM
- Double Claw Spin - →, → ←, CM
- Fake Howl - ← →, Cfr
- Combo Breaker - ← →, Soco ou Chte

Super Moves
- Lupus Loopy - → ↘ ↓ ↙ ← →, SF
- Ground Spark - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- Roller - → ↘ ↓ ↙ ← →, SM
- Super Spin - → ↘ ↓ ↙ ← →, CM
- Loopy - → ↘ ↓ ↙ ← →, CF

T.J. COMBO

Special Moves
- T. J. Tremor - ← →, CM
- Spinfist - ← →, Sfr
- Rollercoaster - ← →, SM
- Powerline - ← →, SF ou CF
- Skull Crusher - ← →, CF ou SF
- Cyclone - segure 3s Sfr, solte
- Double Spinning Fist - → ←, Sfr
- Double Roll - ← →, SM
- Triple Roll - ← ↙ ↓ ↘ →, SM
- Fake Dizzy - ↓ ↘ →, Cfr
- Run Past - ← →, Cfr
- Combo Breaker - ← →, Soco ou Chute

Super Moves
- Power Frenzy - → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- Air Shocker - → ↘ ↓ ↙ ←, CM
- Super Spin - ← ↙ ↓ ↘ → ←, Sfr
- Quad Roll - ← ↙ ↓ ↘ → ←, SM

Outros Golpes
- Ultra Combo - → ←, SF .
- Ultimate Combo 1 - segure Cfr, → ←, solte
- No Mercy - Segure →, → ↘ ↓ ↙ ← →, CF
- Recovery Move - ← →, Chute
- Shadow Move - → ↘ ↓ ↙ ← →, SM
- Mini Ultra - ← →, CF

Enders
- 1st - ← →, SF
- 2nd - ← →, Sfr
- 3rd - ← →, Cfr
- 4th - ← →, CM
- Hidden - ← →, CF

Combos
- 3 hits - CF, ← → CM, ← → SF
- 4 hits - CF, → ←, CM, →, CF
- 17 hits - ← →, SM, Sfr, ← → CF, ← → CF, ← → CF, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF
- 21 hits - ← →, SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, SM, → Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, → SM, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF
- 64 Hits - ← → SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, → SM, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← SM, CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, ultra, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF super ultra.
- 66 hits - ← SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← → Sfr, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, SM, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, ultra, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF super ultra

GLACIUS

Special Moves
- Cold Shoulder - ↓ ↘ →, SM
- Liquidize - ↓ ↘ →, Chute
- Icy Grip - ↓ ↘ →, Sfr
- Artic Blast - ↓ ↙ ←, Chute
- Ice Lance - ↓ ↘ →, SF
- Liquid Uppercut - ↓ → ↘, Soco
- Ice Blast - ↓ ↘ →, Soco
- Combo Breaker - ↓ ↘ →, Soco ou Chute

Super Moves
- Arctic Slam - ← ↙ ↓ ↘ → ←, SF
- Super Ice Blast - → ↘ ↓ ↙ ← →, SF
- Quad Throw - ← ↙ ↓ ↘ → ←, Sfr
- Uppercut Rush - ← ↙ ↓ ↘ → ←, CF
- Reverse Uppercut - ↓ ↙ ←, CF
- Ultimate Combo - ← → ↘ ↓ ↙ ←, Cfr
- No Mercy - ↓ ↙ ← →, CM

Outros Golpes
- Recovery Move - ↓ ↘ →, CM ou CF
- Mini Ultra - → ↘ ↓ ↙ ←, Cfr
- Ultra Combo - ← ↙ ↓ ↘ →, Cfr
- Hidden - ← ↙ ↓ ↘ →, Cfr

Enders
- 1st - ← ↙ ↓ ↘ →, Sfr
- 2nd - ← ↙ ↓ ↘ →, SF
- 3rd - ← ↙ ↓ ↘ →, CF
- 4th - → ↘ ↓ ↙ ←, SF

Combos
- 3 hits - CF, ← → CM, ← → SF
- 4 hits - CF, → ←, CM, →, CF
- 17 hits - ← →, SM, Sfr, ← → CF, ← → CF, ← → CF, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF
- 21 hits - ← →, SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← →, SM, → Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← SM, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF.
- 64 hits - ← → SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, → SM, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ← SM, CF, → ↘ ↓ ↙ ← SM, ultra. ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF super ultra.
- 66 hits - ← → SM, Sfr, → ↘ ↓ ↙ ←, → Sfr, → CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, SM, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, → ↘ ↓ ↙ ← Sfr, CF, ultra, ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → SF Super Ultra

FULGORE

Special Moves
- Cyberdash - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
- Plasma Shield - ↓ ↙ ←, Chute
- Eyelaser - → ↘ ↓ ↙ ←, SM ou SF
- Plasmalice - → ↓ ↘, Soco
- Laser Storm - ↓ ↘ →, Soco
- Air Laser - no ar, → ↘ ↓ ↙ ←, SF
- Fake Laser Storm - ↓ ↙ ←, Sfr
- Teleport - ↓ ↙ ←, Chute
- Invisibility - → ↘ ↓ ↙ ←, CF
- Super Charge - → ↘ ↓ ↙ ←, CM
- Lock - On Fireballs - ← ↙ ↓ ↘ →, Cfr
- Combo Breaker - → ↓ ↘, Soco ou Chute

Super Moves
- Ultra Slice - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, SF
- Chest Spark - → ↘ ↓ ↙ ← →, Cfr
- Super Spin - ← ↙ ↓ ↘ → ←, CF

SPINAL

Special Moves
- Skeleskewer - ↓ ↘ →, Chute
- Flame Blade - ↓ ↘ →, SF
- Skull Scrape - ← ↙ ↓ ↘ →, CF
- Soul Drain - ↓ ↘ →, Sfr
- Skeleport - ↓ ↙ ←, Chute
- Fireball - ↓ ↘ →, CM
- Power Devour - ←, Sfr
- Dart Kick - ↓, CF
- Power Up - ↓ ↙ ←, SM ou SF
- Combo Breaker - ↓ ↘ →, Chute

Super Moves
- Grim Reaper - ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ →, SF
- Sword Smash - ← ↙ ↓ ↘ → ←, SM
- Super Skull Throw - → ↘ ↓ ↙ ←, CF
- Blue Skull Throw - ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←, CM
- Super Slide - → ↘ ↓ ↙ ←, ←, CF
- Sword Rush - → ↘ ↓ ↙ ←, ←, SM

Jago abusa com um de seus golpes especiais pra cima de Spinal

Briga de comadres: Orchid e Maya rasgam a seda em um cenário tipicamente siberiano

Glacius dá uma surra em Fulgore, num dos novos cenários

Spinal versus Spinal : o caveira agora ataca com uma saia guerreira

ABREVIAÇÃO DOS COMANDOS CF Chute Forte Cfr Chute fraco CM Chute Médio SF Soco Forte Sfr Soco Fraco SM Soco Médio

GANHE GRÁTIS ESTES ADESIVOS

QUEM ANDA COLADO É ADESIVO.

QUANTIDADE LIMITADA

Nº DO CELULAR
999 9999

EM CASO DE PERDA OU EXTRAVIO LIGAR PARA:

NOME: ________________

FONE: ________________

APOIO: ETIQUETA ADESIVA TEM NOME MACK COLOR (011) 941-4499

ESTE ADESIVO É PARA VOCÊ COLAR NO SEU APARELHO CELULAR.

PARA RECEBER GRATUITAMENTE ESTES ADESIVOS, PREENCHA O CUPOM ABAIXO E ENVIE COM UM SELO PARA:

MACK COLOR Etiquetas Adesivas Ltda. - R. Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - S. Paulo
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499 - Fax: (011) 941-4470

Nome ____

Endereço ____

CEP: ____________ Cidade: ______________________ Estado: ______________________

Ultimate Mort

Ultimate MK3 chega com toneladas de mistérios e pique para enlouquecer os fãs da série. Provavelmente, esta é a última versão de MK3 – antes de MK4. Os novos cenários estão arrasadores e os lutadores ficaram ótimos: estão um pouco maiores, ganharam mais quadros de movimentação e estão ainda mais sanguinários. O som dispensa comentários. A máquina chega a tremer devido ao bass booster animal!

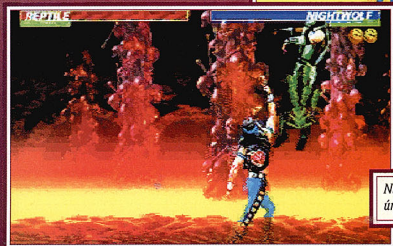
Participam do torneio os 15 lutadores antigos mais 10 personagens novos, totalizando 25 guerreiros. Kitana, Scorpion, Jade, Reptile e Cyber Smoke são os novos disponíveis na tela de seleção.

Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero são secretos e estão camuflados nas interrogações da tela de escolha. Eles são acionados através do Ultimate Kombat Kode. Por fim, Noob Saibot, Human Smoke e Rain são os personagens escondidos do jogo.

Mais Novidades

Alguns guerreiros antigos ganharam mais golpes especiais e combos inéditos, mas fique esperto - certos combos "infinitos" não funcionam mais. Existem rumores de que a versão caseira do UMK3 sairá exclusivamente para o Ultra 64. É ver para crer...

A história do Ultimate continua a mesma do MK3. Mas agora, destruindo Shao Kahn você confere os finais e ainda recebe de presente uma boa surpresa. São os "Treasures of Shao Kahn". Confira!

Finishing Moves

Continuam os mesmos: Fatalities, e Stage Fatalities, Mercies, Babalities e Friendships. Só o Scorpion ganhou um Stage Fatality para o seu cenário (Scorpion's Lair). Os demais Stage Fatalities continuam os mesmos: "The Pit III" (abismo), "The Subway" (Metrô) e The Shao Kahn Tower (Torre). Lembre-se: para detonar um Animality você precisa, antes, no Finishing, detonar o Mercy, que tem sempre o mesmo comando: Segure Run, aperte ↓ ↓ e solte Run.

Existem fortes rumores sobre um novo tipo de Fatality, o Brutality! Por enquanto ninguém viu, mas Ed Boon garantiu que os Brutalities são novos tipos de Fatalities nesta versão, durante um bate-papo na America Online. Fique ligado!

Novos Modos de Luta

UMK3 traz dois novos modos de luta: o "2 on 2 Endurance" e o "8-Man Tournament Mortal Kombat". O modo "2 on 2 Endurance" é igual ao estágio Endurance do MK1: após derrotar o primeiro adversário, o segundo aparece logo na seqüência. O "8-Man Tournament" é a opção mais divertida: você participa de um minicampeonato organizado pela própria máquina, com lutas de apenas um round.

A primeira opção, "Mortal kombat", é o tradicional 1 contra 1, mas traz novos desafios. Confira.

Novice - Você enfrenta cinco lutas e mais um Endurance antes do Motaro e Shao Kahn.

Warrior - Você encara seis lutadores e um Endurance.

(1°) Master - Sete lutas e um Endurance.

(2°) Master - Sete lutadores e dois Endurances.

Endurance Matches

As antigas fases do primeiro Mortal Kombat estão de volta. Os Endurances Matches são os estágios onde você enfrenta dois lutadores seguidos, apenas com uma barra de energia. Fique esperto - no segundo Endurance Match do 2° Master, você luta contra três personagens seguidos.

Nightwolf detona um Stage Fatality em Reptile, no cenário de Scorpion. Este é o único Stage Fatalitie novo da versão

al Kombat 3

Novos lutadores, mais sangue e truques na última versão

Arcade/luta, 1 ou 2 jogadores, Williams

8,0 Versão muito parecida com a anterior, em gráficos, sons e desafio. Vale conferir pelos novos personagens e mistérios.

Os Tesouros de Shao Kahn

Se você chegar ao final do jogo, poderá escolher os tesouros perdidos de Shao Kahn. São 12, cada um num boxe. O jogo libera apenas os 4 primeiros tesouros no modo Novice, 7 no Warrior e 11 nos dois Master. Para conseguir os 12 é preciso vencer o campeonato do 8-Man Tournament. Confira em qual boxe está cada tesouro.

1. Dragon - Tournament Outcome - Vê o final do game
2. MK - Galaxian - joga o minigame de nave
3. Yin Yang - Battle/Ermac - luta contra o Ermac
4. "3" - Battle/Noob Saibot - luta contra Noob Saibot
5. "?" - Random Selection - escolha aleatória do prêmio
6. Lightning Bolt - Fatality Demonstration 1 - mostra o primeiro Fatality de um lutador antigo
7. Goro - Fatality Demonstration 2 - mostra o segundo Fatality de um lutador antigo
8. Raiden - Fatality Demonstration 3 - mostra um Fatality de um personagem novo
9. Shao Kahn -Noob Saibot/Ermac Endurance - luta contra 2 lutadores
10. Skull - Classic MK2 Endurance - luta contra 2 lutadores, o Classic Sub-Zero e Noob Saibot
11. "?" - Mega Endurance - luta contra Noob Saibot, Ermac, Smoke, Classic Sub-Zero e Mileena
12. "?" - Supreme Demonstration - mostra o jogo inteiro

CONHEÇA AS NOVAS TELAS

UMK3 apresenta 16 telas, das quais cinco são novas.

Scorpion's Lair

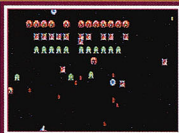
O estágio de Scorpion é um inferno de chamas e caveiras. Acertando um gancho no adversário, a luta vai para a "The Cavern", a única fase nova que permite o Stage Fatality. A tela tem um enigma indecifrado: após um Stage Fatality, segure os dois botões de Run e Shao Kahn dirá "Crispy!" (Se fritou!). Ou depois de detonar um gancho, segure HP e um dos programadores pinta e diz a mesma coisa. Parece só um detalhe, pois nada acontece.

Cavern

Shao Kahn acompanha a luta de seu trono, ornamentado por um gigantesco gárgula vermelho.

Desert

A tela da Jade é um vasto deserto. Repare em Cyber Cyrax, quebrado e enterrado na areia.

Galaxian Game

Galaxian é um joguinho tipo Space Invaders, que nasceu no MK3. Há três maneiras de acessá-lo. A primeira é chegar ao final do jogo e pegar o símbolo no Treasures of Shao Kahn. A segunda é entrar com o Kombat Kode correto. E a terceira é ganhando 100 partidas seguidas (Os caras beberam, certo?)

Waterfront

Um grande rio separa os lutadores da cidade ao fundo. A lutas rolam sobre uma plataforma.

Blue Portal

É nesta fase que estão os personagens escondidos. As lutas rolam nessa plataforma.

KOMBATENTES SEKRETOS

A tela de seleção do UMK3 traz três dragões com lutadores secretos. O da esquerda esconde a personagem Mileena: a clone da princesa Kitana retorna ao UMK3 com todos os golpes especiais originais do MK2. O do meio reserva Ermac. O nome teria surgido da mensagem ERror MACro do MK1. O lutador é um ninja vermelho com o teleport do Scorpion e outras surpresas. E o último, da direita, revela o Classic Sub-Zero. Não confunda com o Sub-Zero do MK2. Apesar de ter o Ground Freeze, o Classic Sub-Zero é original do MK1. Esses três lutadores secretos são acionados com o Ultimate Kombat Kode.

LUTADORES ESCONDIDOS

Entre os mistérios de UMK3, já confirmamos três lutadores ultrasecretos. O primeiro é Noob Saibot, o personagem negro. Ele tem os golpes do Scorpion e do Sub-Zero original. Você pode enfrentá-lo na fase "The Balcony" e se perder ganha a maneiríssima mensagem - "It's official...you suck!". O segundo secreto é Human Smoke. Sabe-se muito pouco sobre esse ninja , que usa golpes do Scorpion e emite fumaça do corpo como em MK2. O terceiro ultrasecreto é totalmente novo: Rain é um ninja com roupa de cor púrpura e pode ser visto no demo do jogo.

Dois escondidos lutam ao mesmo tempo: Noob Saibot encara Human Smoke

Liu Kang devora Human Smoke com seu Animality

Rain, o mais misterioso dos personagens escondidos, enfrenta o grande mestre Shao Kahn.

COMBOS

Existem três tipos de combos no UMK3. Os do primeiro tipo são os que só utilizam as seqüências de botões. Os do segundo tipo misturam golpes normais (ganchos, chutes etc) com especiais (movimentos com direcional). Os do terceiro tipo misturam seqüências de botões com golpes especiais e são chamados de Combos Initializer. Para você entender melhor iremos usar o Reptile como um exemplo.

Experimente esse. Faça o Initializer de Botão com HP, HP, ↓ + LP. Você irá acertar o adversário três vezes e o cara será arremessado para o alto. Daí acerte dois HPs, uma voadora pronta (Pulo + Chute) e um Slide. Esse combo simples garante 8 hits com um damage de 40% no inimigo.

Outro truque legal é usar HP como voadora, aumentando assim um hit na contagem geral de acertos do combo. Confira agora os termos usados nos combos.

Voadora pronta - Pule, já apertando um botão de chute.

Cross Kick - Voadora que acerta chute nas costas do inimigo

100% Hit combo - Tira toda a energia do rival e só vale contra o computador

Vertical Kick/Punch - Pule reto na frente do adversário e, quando estiver descendo, acione um chute ou um soco.

Novos morphs de Shang Tsung

Os 14 morphs conhecidos continuam valendo. Os morphs em Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero só funcionam se você os habilitou com UKK.

Kitana - → ↓ → + Run
Reptile - Run, BL, BL, HK
Jade - ↓ ↓ → + LP
Scorpion - → → ↓ ↓ + BL
Mileena - Run, BL, HK
Ermac - ↓ ↓ ↑
Classic Sub-Zero - BL, BL, Run, Run

KOMBAT KODES

O primeiro jogador controla os botões LP, BL, LK, e o segundo jogador controla LP, BL, LK. A seqüência de toques nos botões é Dragão = 0 toques, MK = 1 toque, Yin Yang = 2, "3" = 3, "?" = 4, Raio = 5, Goro = 6, Raiden = 7, Shao Kahn = 8, Caveira = 9

- 033 000 - Primeiro jogador com 50% da energia
- 000 033 - Segundo jogador com 50% da energia
- 707 000 - Primeiro jogador com 25% da energia
- 000 707 - Segundo jogador com 25% da energia
- 020 020 - Sem defesa
- 100 100 - Sem agarrão
- 987 123 - Sem barras de energia
- 033 564 - Vencedor contra Shao Kahn
- 688 422 - Dark Kombat
- 460 460 - Randper Kombat
- 466 466 - Run ilimitado
- 985 125 - Psycho Kombat
- 205 205 - Vencedor enfrenta Smoke
- 769 342 - Vencedor enfrenta Noob Saibot
- 642 468 - Galaxiam
- 969 141 - Vencedor enfrenta Motaro
- 010 010 - Throwing Encouraged
- 330 033 - Kombat Zone - Jade's Desert
- 666 444 - Kombat Zone - Scorpion's Lair
- 091 190 - Kombat Zone - Bell Tower
- 050 050 - Kombat Zone - Noob's Dorfen
- 933 933 - Kombat Zone - (Classic Sub-Zero)
- 880 880 - Kombat Zone - The Subway
- 666 333 - Kombat Zone - The Graveyard
- 343 343 - Kombat Zone - The Roof
- 820 028 - Kombat Zone - The Pit III
- 079 035 - Kombat Zone - The Street
- 880 220 - Kombat Zone - The Balcony
- 123 901 - Kombat Zone - Soul Chamber
- 600 400 - Kombat Zone - The Temple
- 077 022 - Kombat Zone - The Bridge
- 002 003 - Kombat Zone - The Waterfront
- 004 700 - Kombat Zone - Cavern
- 300 300 - Silent Kombat
- 227 227 - Explosive Kombat (somente para "2 on 2 Endurance")
- 022 220 - Explosive Kombat sem agarrão (somente para "2 on 2 Endurance")
- 788 322 - Fast Uppercut Recovery

ULTIMATE KOMBAT KODES

O Ultimate Kombat Kode é bastante parecido com o Kombat Kode. A diferença é que traz dez quadrados, cinco para cada jogador, sempre nos botões HP, LP, BL, LK, HK. O UKK só aparece depois do Game Over. Conheça os códigos para jogar com Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero.

ENTER AN ULTIMATE KOMBAT KODE

Mileena
22264 22264

Ermac
12344 44321

Classic Sub-Zero
81835 81835

Acima, a tela pra você colocar seus códigos Ultimate. Ao lado, você vê os três secretos já habilitados

NOVOS LUTADORES

Kitana

Kitana foi acusada de traição pela Corte de Outworld e expulsa depois da morte de Mileena, sua irmã . Insatisfeito, Shao Kahn envia um grupo para trazer sua filha de volta. Mas antes Kitana deverá se encontrar com a recém-coroada Rainha Sindel e contar a ela sobre seu verdadeiro passado.

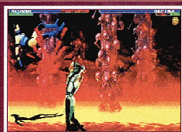
Kitana manda bolinhas de sabão para Smoke. Tiração de sarro no Friendship

Pobre vítima: a cabeça de Scorpion foi pro espaço com o Fatality 2

Fan Toss - →→, HP + LP
Fan Lift - ←←←, HP
Square Wave Punch - ↓←, HP
Fatality 1 - perto, Run, Run, BL, BL, LK
Fatality 2 - perto, ←↓→→, HK
Animality - um passo, ↓↓↓, Run
Babality - →→↓→, HK
Friendship - ↓←→→, LP
Stage Fatality - →↓↓, LK
Combo Initializer 1 - Voadora pronta
Combo Initializer 2 - Fan Lift
4-Hit combo - HK, HK, LK, ← + HK
4-Hit combo - HP, HP, ← + LP, → + HP
5-Hit combo - Initializer 2, voadora pronta, Fan Throw, Run, HP, voadora pronta
5-Hit combo - Initializer 1, Fan Throw, Run, dois HPs, soco no ar

Reptile

Sempre um servo de confiança de Shao Kahn, ele foi escolhido para ajudar Jade a trazer Kitana. Ao contrário das ordens de Jade, ele deve impedir a princesa renegada de se encontrar com Sindel, mesmo que isso custe a morte dela.

Reptile detona um Fatality 2

Kitana voa pelos ares com um uppercut do Réptil

Acid Spit - →→, HP
Force Ball Fast - →→, HP + LP
Force Ball Slow - ←←, HP + LP
Slide - ← + LP + BL + LK
Elbow Dash - ←→, LK
Invisibility - ↑↓, HK
Fatality 1 - Salte e faça ←→↓, BL
Fatality 2 - Perto, →→↓↓, Run
Animality - Perto, ↓↓↓↑, HK
Babality - →→←→, LK
Stage Fatality - BL, Run, BL, BL
Combo Initializer 1 - HP, HP, ↓ + LP, Fast Forceball
Combo Initializer 2 - Fast Forceball, Slow Forceball
Combo Initializer 3 - Voadora pronta
4-Hit combo - HP, HP, HK, ← + HK
5-Hit combo - Initializer 2, HP, voadora pronta, Slide
6-Hit combo - Initializer 3, Fast Forceball, HP, HP, voadora pronta, Slide
10-Hit combo - Initializer 1, HP, HP, Elbow Dash, HP, HP, Elbow Dash, ↓ + LP, Uppercut

Jade

Quando a renegada princesa Kitana escapou para as regiões selvagens da Terra, Jade foi a escolhida por Kahn para trazê-la de volta com vida. Jade terá que escolher entre sua amizade pela princesa ou sua obrigação para com o Imperador.

Jade massacra Kabal num Fatality: um mar de catchup!

Straight Blade Throw - ←→, LP
Straight Blade Returner - ←←→, LP
Up Blade Throw - ←→, HP
Down Blade Throw - ←→, LK
Flash Kick - ↓→, LK
Shield - ←→, HK
Fatality 1 - Perto, Run, Run, Run, BL, Run
Fatality 2 - Perto, ↑↑↓→ HP
Friendship - ←↓←←, HK
Babality - ↓↓→↓, HK
4-Hit combo - HK, HK, LK, ← + HK
4-Hit combo - HK, HK, ↓ + LK, ↓ + HK
7-Hit combo - HP, HP, ↓ + LP, LK, HK, ← + LK, ← + LK

Scorpion

Quando Shao Kahn fracassou na tentativa de roubar as almas que estavam no inferno da Terra, Scorpion escapou. Agora Scorpion não confia em mais ninguém. Ele é uma carta selvagem dentro das forças terrestres contra o Outworld.

Visual animalíssimo do Fatality 2 de Scorpion. O cara vira uma legião. Sem chances, Nightwolf!

Spear - ←←, LP
Teleport Punch - ↓←, HP
Air Throw - BL no ar
Fatality 1 - Salte a faça ↓↓↑, HK
Fatality 2 - A dois passos, →→↓↑, Run
Animality - Perto, →↑↑, HK
Babality - ↓←←→, HP
Stage Fatality - →↑↑, LP
Combo Initializer 1 - Cross Kick, Teleport Punch, Spear
Combo Initializer 2 - Voadora pronta, Spear
4-Hit combo - HP, HP, HK, ← + HK
4-Hit combo - HK, HK, LK, LK
6-Hit combo - Initializer 2, HP, HP, HK, ← + HK
7-Hit combo - Initializer 1, HP, HP, HK, ← + HK

Um golpe clássico: o Spear de Scorpion contra ele mesmo

OS PERSONAGENS SEKRETOS

COMANDOS

HP = High Punch (soco alto)
LP = Low Punch (soco baixo)
HK = High Kick (chute alto)
LK = Low Kick (chute baixo)
BL = Block (defesa)
Run = Corrida

Mileena

Sai Throw - segure HP por três segundos e solte, pode ser feito no ar

Sai Throw aéreo da Mileena contra ela mesma

Detonando um combo básico: são só 2 hits no rival

Fatality 1: pobre vítima

Teleport Kick - → →, LK
Roll - ← ← ↓, HK
Fatality 1 - perto, ↓ → ↓ →, LP
Fatality 2 - longe, ← ← ← →, LK
Animality - perto, → ↓ ↓ →, HK
Babality - ↓ ↓ → →, HP
Friendship - ↓ ↓ ← →, HP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓, LP
Combo Initializer 1 - Roll
5-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Roll, Run, HP, Teleport Kick
6-Hit combo - HP, HP, ← + HK, ← + HK, ↑ + LK, ↓ + HK

Ermac

Fireball - ↓ ←, LP
Teleport Punch - ↓ ←, HP pode ser feito no ar
Tele Slam - ← ↓ ←, HK
Fatality 1 - Perto, Run, BL, Run, Run, HK
Fatality 2 - A dois passos, ↓ ↑ ↓ ↓, BL
Stage Fatality - Run, Run, Run, Run, LK
Combo Initializer 1 - HK, LP
Combo Initializer 2 - HP, HP, ← + LP, ←, ↓, → + LP
Combo Initializer 3 - Tele Slam
Combo Initializer 4 - Teleport Punch
5-Hit combo - HP, HP, ← + LP, HK, LK
7-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voadora pronta
7-Hit combo - Initializer 2, Tele Slam, HP, HP, Fireball
7-Hit combo - Initializer 3, HP, HP, voadora pronta, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voadora pronta
7-Hit combo - Initializer 4, Tele Slam, HP, voadora pronta, Teleport Punch, HP, HP, voadora pronta ou Fireball
100% Hit combo - Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut.

Fatality 1 de Ermac. POOR JAX!

Chute alto de Ermac contra ele mesmo. Os golpes comuns também causam estrago!

Classic Sub-Zero

Um Iceball contra um Ground Freeze. Que luta!

Um agarrão de Classic Sub-Zero

Ice Ball - ↓ →, LP
Ground Freeze - ↓ ←, LK
Slide - ← + LP + BL + LK
Fatality 1 - perto, ↓ ↓ ↓ → + HP
Stage Fatality - → ↓ → → + HP
Combo Initializer 1 - HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP
Combo Initializer 2 - Ice Ball, voadora pronta, Ground Freeze
Combo Initializer 3 - Ice Ball, Vertical Punch
Combo Initializer 4 - Ice Ball, Vertical Kick
5-Hit combo - HP, HP, ← + LK, ← + HK, → + LK
6-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Slide
9-Hit combo - Initializer 2, Vertical Punch, Initializer 1, voadora pronta, Slide
7-Hit combo - Initializer 3, Initializer 1, voadora pronta, Slide
7-Hit combo - Initializer 4, Initializer 1, voadora pronta, Slide

Marvel Sup

Quem se liga em quadrinhos, se liga na Marvel. É por isso que Wolverine e companhia invadem direto as telinhas. Marvel Super Heroes traz para o arcade a história dos gibis (veja destaque), com personagens a menos: são seis heróis e quatro vilões que estão ao seu dispor. O jogo é curto. O visual é parecido com o dos X-Men, mas traz novos combos e um Infinite Counter, movimento conhecido como Alpha Counter em Street Fighter Alpha – veja matéria nesta edição.

Combos & Air Combos

Os Air Combos são a maior inovação nos movimentos. Eles permitem fazer combos com o inimigo no ar e são 20% mais eficientes que os combos normais. Existem vários modos de fazer um Air Combo. O mais fácil é lançar o rival para os ares e pular junto. Veja um exemplo de combo, seguido por Air Combo, com Wolverine. Bastará seguir esta seqüência e fazer algumas mudanças com outros personagens.

Comece com uma voadora com Sfr, Cfr, SM. Quando você estiver no chão, CM, CM, CF. O inimigo vai subir: salte com ele e detone com Sfr, SM, SM, SM, SF ou Drill Claw.

O Poder das Jóias

Cada uma das Jóias Espirituais tem uma função. De uma forma geral, elas funcionam para todos os personagens. Cada um tem uma habilidade especial com uma pedra específica (ver lista de golpes). Veja as funções gerais das pedras. O comando é o mesmo para todos os personagens.

Time - O jogador fica mais rápido.
Power - Aumenta em 50% os danos dos golpes.
Reality - Funciona com botão de Soco ou Chute. O fraco lança fogo, o médio gelo e o forte raios. Start joga objetos e símbolos da Capcom.
Space - Aumenta a defesa em 50% e diminui sua perda de energia ao se defender de um especial.
Mind - Enche a barra de especial.
Soul - Enche a barra de energia.

Dicas

Jogar sem **jóias** - Funciona apenas no modo Versus. Na apresentação dos personagens, aperte Start no 1P e depois no 2P para confirmar.

Segunda cor do uniforme - Se o personagem estiver na barra de seleção superior, ↑ por dois segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por dois segundos e aperte qualquer botão.

Provocação - Para tirar um sarro do ponente, faça ↓ ↓ + Start.

per Heroes

TODOS contra TODOS

Golpes comuns a TODOS os personagens

Infinite Counter - ← ↙ ↓ + Soco
Gasta um pouco da energia especial.
Especial - ↓ ↘ → + três Socos.
Golpe da jóia/pedra - aperte ↓ ↙ ← + 3 Socos

Hulk

Gamma Charge - ← 2s. → + Chute

Gamma Tornado - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Gamma Slam - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Rip up the Earth - ↓ ↓ + três Socos
Pedra (Time) - Acerta duas vezes e faz seqüência de combo com qualquer botão
Air Combo - abaixado, SF

Homem de Ferro

Uni Beeam - → ↙ ↓ ↘ →
Repulsor Blast - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Pedra (Soul) - Quando acerta o inimigo, ele leva um choque
Smart Bomb - Sfr + Cfr ou SM + CM ou SF + CF
Fly - ↓ ↙ ← + três Chutes
Air Combo - CF ou SM abaixado

Homem-Aranha

Web Ball - ↓ ↘ → + Soco
Web Swing - ↓ ↙ ← + Chute
Web Throw - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Spider Sting - → ↓ ↘ + Soco
Pedra (Power) - Duplica o personagem e cerca o inimigo
Air Combo - SM

Wolverine

Especial - → ↓ ↘ + três Socos

Drill Claw - Direcional + Soco + Chute (ambos da mesma potência)
Tornado Claw - → ↓ ↘ + Soco
Berseker Barrage - ↓ ↘ → + Soco
Pedra (Power) - Fica com sombra, cada golpe acerta duas vezes
Air Combo - CF

Psylocke

Psy-Blast - ↓ ↘ → + Soco

Psy-Blade Spin - ↓ ↘ → + Chute
Ninjitisu - ↓ ↙ ← + qualquer botão
Pedra (Power) - Transforma em três e todas acertam
Air Combo - SF, abaixado
Especial - ← ↙ ↓ ↘ → + três Chutes + Chute para continuar batendo
Especial - → ↘ ↓ ↙ ← + três Chutes

Capitão América

Shield Slash - ↓ ↘ → + Soco
Stars & Stripes - → ↓ ↘ + Soco
Charging Star - ← ↙ ↓ ↘ → + Chute
Cartwhell - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Pedra (Power) - Aumenta o poder do golpe especial
Air Combo - abaixado, SM ou SF

Magneto

E-M Disruptor - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Hyper Gravitation - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute
Magnetic Blast - no ar, ↑ ↗ → + Soco
Fly - ↓ ↙ ← + três Chutes
Pedra (Space) - Fica invunerável por algum tempo

Black Heart

Inferno - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco ou SM duas vezes (lança fogo) ou SF duas vezes (lança gelo).

Dark Thunder - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Pedra (Reality) - Invisibilidade
Air Combo - SM
Especial - ← ↙ ↓ ↘ → + três Chutes

Shuma-Gorath

Mystic Stare - ← 2s. → + Soco
Mystic Smash - ← 2s. → + Chute
Devitalization - perto, → ↘ ↓ ↙ ← + Chute
Absorb Vitality - perto, → + Soco (médio ou forte)
Pedra (Time) - Petrifica o inimigo a cada golpe
Air Combo - CM

Juggernaut

Earthquake Punch - → ↘ ↓ + Soco

Juggernaut Punch - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Cyttorak Power Up - → ↓ ↘ + três Socos
Air Combo - abaixado, SF
Barrigada - ← ↙ ↓ ↘ → + Chute
Pegar coisas no chão - ↓ ↓ + três Socos
Pedra (Space) - Não pára o golpe, perde pouca energia quando defende e não toma especial

O que rola nos gibis

Se você curte X-Men, Aranha e companhia, corra atrás do gibi *Thanus Em Busca do Poder*, lançando entre agosto e setembro de 93 e depois a saga *Desafio Infinito*. A continuação está rolando nas bancas com o nome de *Guerra Infinita*. Estes gibis contam a história dos heróis da Terra contra o titã Thanus, que quer dizimar metade da população do universo. Para isso, ele conta com a ajuda de seis gemas, chamadas de Jóias Espirituais, e seus aliados. São eles: Magneto (quer criar uma nova lua para abrigar os mutantes), Shuma Gorath (se alimenta de medo), Black Heart (filho de Mefisto, que herdar o trono dos Infernos) e Juggernaut (ex-fiel de Magneto). A série é muito legal e vai sair também em cart para o SNES, com o nome War of the Gems.

MARVEL SUPER HEROES

Arcade, Capcom, luta
1 ou 2 jogadores.

8,5

Gráficos limpos, som legalzinho e bons combos. Uma boa receita, com um igrediente diferente: o jogo é curto e acaba rápido. Para muitos é um defeito sério; mas é saudável para os bolsos.

Vence o mais rápido e até o a

A SNK não perde tempo. Art of Fighting 3 mais uma vez inova os games de luta, apresentando gráficos dignos de plataformas 32-Bits e algumas fórmulas inovadoras. O primeiro game da série, lançado em 1992, foi também o primeiro jogo a incorporar uma segunda barra de energia e ainda criou o conceito dos golpes especiais.

ART OF FIGHTING 3

Flying Dragon God Kick - (durante o pulo) ↓ ↙ ← + B

ROBERT GARCIA

Dragon Blast Punch - ↓ ↘ → + A
Great Spirit Kick - → ← → + B
Lighting Legs Knock-out Kick - ↙ → + B
Dragon Seize - → ↓ ↘ + A

RYO SAKAZAKI

Tiger Flame Punch - ↓ ↘ → + A
Tiger Flame Kick - (perto do oponente no chão) ↓ ↙ ← + A
Thousand Kick Punch - → ← → + A
Lighting Legs Knock-out Kick - ↙ → + B
Tiger Blow - → ↓ ↘ + A

WON KOHSAN

Flying Mr. Stonehead - → ↓ ↘ + A
Attacker Mr. Minebuttock - ↓ ↓ + A
Invencible Mr. Warrior - ← ↙ ↓ ↘ → + B
Especial - → ← → ← → + C

KAMAN KOHL

Heftinger Stobangriff - ↓ ↙ ← → + A
Gewaltiger Fubtriff von oben - ↓ ↘ → + B
Quick Under Straight - → ← → + A
Quick Back Knuckle - → ← → + B
Especial - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

Movimentos reais

Art of Fighting 3 apavora. As animações dos lutadores foram feitas com tecnologia de Motion Capture, que reproduz em desenho movimentos de lutadores reais filmados. O famoso Zoom In/Out está de volta, mas o efeito é tão suave que você quase nem percebe. E o som dispensa comentários, está ótimo.

Quanto ao estilo de jogo, as batalhas ficaram mais técnicas, com poucos golpes de magia. As lutas são resolvidas na base do encaixe das porradas e principalmente nos combos de botões. O game só não ganhou nota 10 pela quantidade de lutadores. São apenas oito, e só dois conhecidos: Ryo e Robert Garcia. Os demais são inéditos. O game já está rolando nos fliperamas e deve chegar em breve para o Neo Geo CD.

Vitória em 1 round

O jogo traz algumas novidades ainda misteriosas. O grande destaque é o *Ultimate K.O.* Com ele você pode acabar qualquer luta logo no primeiro round, numa melhor de três. Como? É simples: basta finalizar o round com um golpe especial, quando o rival estiver com a energia no mínimo, ou seja, quase sem defesa. Aplicado o golpe, você vê o estrago na hora: a roupa do perdedor se rasga, quase como no Art 2.

Inovação engraçada

Uma novidade que poderá ser divertida é o sistema de aniversários. Agora, cada personagem tem sua data de nascimento na máquina e, jogando nesse dia, o lutador contemplado entra automaticamente no Heat Mode, uma espécie de "power up" do personagem. Você também pode fazer o Heat Mode em dias normais, mas somente em condições ainda misteriosas. No final do game você é classificado através do tempo de jogo, não mais pelos pontos. E quanto mais rápido detonar a máquina, mais suspresas receberá no final.

Dicas

Só é possível detonar o golpe especial quando seu personagem estiver apenas com 25% da energia total e com a segunda barra da energia cheia.

Os combos são bastante fáceis de serem aplicados. Um exemplo: faça com o Ryo A A C C B e, na seqüência, detone o Tiger Flame Kick.

Para atacar o adversário no chão, faça ↘ + A ou B perto dele, logo depois de derrubá-lo.

Você pode encher a segunda barra de energia apenas segurando um dos botões A, B ou C.

Provocando o inimigo com o botão D, além da humilhação, você diminui a sua segunda barra de força.

niversário do personagem ajuda

JIN FUHA

Great Spirit Camp - ↓↘→+A
Vacuum Beheading Sword - ↓↙←+A
Violent Bull Throw Camp - →←↙↓↘→+C
Ninja Hide - ↓←↙+B

KASUMI TODO

Todo Style Double Hit - ↓↘→+A
Todo Style Lighting Blow - ↓↙←+A
Especial - ↓↙←↓↙+A repetidamente

Especial do Jin
↓↙←↓↙+C

RENNY CHRISTON

Flick shot - ↓↘→+A
Whip Rush - →←→+A
Four Swish Rave - ↓↙←+A
Especial - ←↙↓↘→← ↙↓↘→+C

RODY BARTS

Revolving Rod - ↓↘→+A
Middle Impact T.T. - ↓↘→+B
Deceive Impact 1-2 - (perto) →←→+A
Especial - →←→←→+C

COMANDOS
Todos os movimentos valem com seu lutador do lado esquerdo

A - Soco
B - Chute
C - Ataque forte
D - Provocação

The Path of The Warrior:
ART OF FIGHTING 3

Arcade, SNK, luta, 1 ou 2 jogadores.

9,0 Belo visual, boa jogabilidade e inovador nas fórmulas. Merece uma ficha pra conferir.

Saturno/Playstation/Arcade

Street Fighter

CHEGOU ARRASANDO!

STREET FIGHTER Alpha

Capcom/luta, 1 ou 2 jogadores, Saturno/Playstation/Arcade

10 Reprodução fiel da versão arcade, desde os gráficos, até sons e jogabilidade. Em alguns momentos chega a ser até melhor. A inclusão do Training Mode é bem-vinda.

Quando ninguém mais acreditava nele, o velho Street ganha novo fôlego com esta versão para Playstation e Saturno, que está pra lá de boa. Todo o visual, efeitos sonoros e jogabilidade do arcade estão nos CDs, inclusive os personagens ocultos Dan, Akuma e M. Bison. A novidade é o modo Training, que sempre tem pintado nas versões domésticas dos bons arcades. Quanto ao nome, o jogo continua com os dois, Zero e Alpha. Escolhemos este, porque é o oficial dos CDs americanos, mas o arcade continua se chamando SF Zero, no Brasil.

Combos e mais Combos

Curta essa sequência de Combo do Ryu. É a mesma do exemplo acima

Quem debulhou o arcade e, principalmente, o Killer Instinct de qualquer sistema, já saca o esquema. Mas quem está começando agora, não terá muitas dificuldades. O lance é simples: cada lutador tem dois tipos de golpes. Um é o próprio Combo, uma seqüência animal que detona o inimigo. Outro é o Link Move (traduzindo, Movimento de Ligação) que liga golpes normais ou Combos, criando Super Combos.

A melhor maneira de começar um Combo é com uma voadora. Você pode executá-la de frente para seu adversário ou nas costas dele, depois de um pulo por sobre o cara. É isso! Na prática significa que você dá, por exemplo, uma voadora (que é um golpe normal), um Link Move e emenda um gancho (outro golpe normal). Você fez um Combo básico sem que seu adversário consiga se defender. Se, em vez de usar os movimentos básicos, você utilizar as seqüências de Super Combos que publicamos aqui, aí seu inimigo será mesmo arrasado.

Um Exemplo de Combo

Veja então este exemplo característico: segure ↓ e aperte CM. Você acertará uma rasteira em seu inimigo, certo? Depois, sem soltar ↓, faça ↘ → + SF. Normalmente, para fazer uma Fireball seria preciso fazer ↓ ↘ → + SF. Como você já estava segurando ↓ desde o primeiro golpe, agora bastará complementar a seqüência para sair a Fireball. Aí está a lógica dos Combos!

Acesse os Personagens Secretos

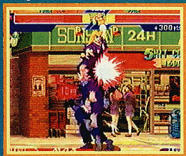
MODE SELECT
ARCADE MODE
VERSUS MODE
TRAINING MODE
OPTION
BACKUP

Na tela da foto, segure o botão (ou botões) do personagem que quer escolher. Sem soltá-lo (s), entre no modo de jogo de sua preferência. Vá à tela de escolha de personagens, coloque o cursor sobre a interrogação (?) e faça a seqüência correspondente. Só então solte os botões.

Alpha

Street Fighter Alpha não é bom apenas pelos Combos. Assim como o Arcade, esta versão vem carregada de incrementos na jogabilidade. Confira!

OS GRANDES LANCES

Super Moves

Você já conhece. São os golpes especiais feitos com a barra Super carregada. São três níveis de carregamento da barra e dá para fazer um Super Move em qualquer nível. Quando ela já estiver no terceiro nível você pode usá-la inteira de uma vez, ou parcialmente, fazendo até três movimentos individuais. Isso só depende da quantidade de botões que você aperta no final da seqüência. Ou seja, fazendo o movimento e apertando um botão de Soco ou Chute, você dispara só um nível da barra de Super. E assim por diante.

Roll on the Ground

Trata-se de uma cambalhota no chão, movimentando o direcional meio-círculo em direção ao oponente. Dependendo do botão que você apertar depois do meio-círculo, ela pode durar a tela toda. É ótima para escapar de um ataque no canto e para inverter sua posição de ataque, surpreendendo seu adversário. Mas apenas alguns personagens possuem esses golpes.

Air Blocking

É um bloqueio aéreo. Quando seu adversário voa para cima de você, para iniciar um Combo, é possível neutralizá-lo. Pule também e, antes que ele acerte o primeiro golpe, aperte ←, ainda no ar. Pode não funcionar sempre, mas é perfeito na maioria dos casos.

Alpha Counters

Outro movimento interessante. Serve para reverter ataques contra inimigos que adoram dar voadoras e te encostar nos cantos. Deve ser executado no exato momento em que seu personagem iniciar o movimento de defesa do ataque adversário. Cada Alpha Counter "gasta" um nível da barra de Super.

Ken & Ryu Versus Bison

Só funciona no Saturno. Segure L + R, nos dois joystick, aperte Start nos dois, inicie uma partida no Arcade Mode e faça, no primeiro controle: ↑ ↑, solte L + R, ↑ ↑, Sfr. No segundo controle : ↑ ↑, solte L + R, ↑ ↑, SF. Para Playstation termine o jogo no nível 5. Vai aparecer uma opção nova, Dramatic Mode.

Bison

Botão L2 no Playstation e L no Saturno
Seqüência - ← ← ↓ ↓ ← ↓ ↓, e □ + △ (Playstation) ou X + Y (Saturno)

Dan

Botões L2 + R2 no Playstation e L + R no Saturno
Seqüência - △, □, X, ○, △ (Playstation) ou Y, X, A, B, Y (Saturno)

Akuma

Botão L2 no Playstation e L no Saturno
Seqüência - ← ← ← ↓ ↓ ↓, e □ + △ (Playstation) ou X + Y (Saturno)

Linking Moves

Numeramos cada um, apenas pra você não se confundir.

Ryu
1 - Sfr, SM, ↓ CF
2 - ↓ Cfr, ↓ CF
3 - ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF

Chun-Li
1 - Sfr, SM, SF
2 - Sfr, SM, ↓ CF

Charlie
1 - ↓ Sfr, ↓ Cfr, SM, SF
2 - ↓ Sfr, SM, SF

Ken
1 - Sfr, SM, ↓ CF
2 - ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CF
3 - ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF
4 - ↓ Sfr, ↓ Cfr, CM

Birdie
1 - ↓ Sfr, ↓ Cfr

Adon
1 - Sfr, SM, CF
2 - Sfr, SM, ↓ CF

Akuma
1 - Sfr, SM ↓, CF
2 - ↓ CM, ↓ CF
3 - ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF

Guy
1 - Sfr, SM, SF, CF
2 - ↓ Cfr, ↓ SM, ↓ CF

Dan
1 - Sfr, SM
2 - ↓ Sfr, ↓ SM

Sagat
1 - Sfr, SM, CF
2 - Sfr, SM, ↓ CF

Sodom
1 - Sfr, CM, CF
2 - Sfr, SM, ↓ CF
3 - Cfr, CM, CF
4 - Cfr, CM, ↓ CF

Rose
1 - ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF

Os golpes na cor AMARELA só funcionam com a barra de Super no nível 3.

As Feras das ruas

Sfr Soco Fraco Cfr Chute Fraco

CM Chute Médio CF Chute Forte

SM Soco Médio SF Soco Forte

Dan, um dos secretos, mistura os estilos de Ryu e Ken. Aqui, ele detona com esse Chute Furioso (Fury Kick), sobre Sagat. Tente também o Rising Dragon Wave

Akuma

Personagem Secreto

Special Moves

Overhead Chop - → + SM
Spin Kick - → + CM
Diving Kick - No auge do pulo, ↓ + CM
Fireball - ↓ ↘ → + Soco
Red Fireball - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco
Air Fireball - No pulo, ↓ ↘ → + Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Forward Roll - ↓ ↙ ← + Soco
Air Roll - ↓ ↘ → ↗ + Soco
Teleport - → ↓ ↘ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF) ou ← ↓ ↙ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF)
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Chute

Super Moves

Vacuum Fireball - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Rising Dragon Wave - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Aerial Vacuum Fireball - Quando estiver no ar, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Super Special - Sfr, Sfr, →, Cfr, SF

Devastating Combos

Seis-Hit - Sfr, SM, SF, ↓ ↙ ← + CF
Cinco-Hit - Voadora com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↘ → + SF
Quatro-Hit - Voadora com CM, Sfr, CF, ↓ ↘ → + SF
Quatro-Hit - ↓ + Sfr, CM, ↓ ↙ ← + CM
Super Doze-Hit - Voadora pelas costas do adversário com CM, Sfr, Cfr, SF, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (Sfr + SM + SF) para oito-Hits

Quatro-Hit - Voadora com Cfr, ↓ Sfr, SF, ↘ → + SF
Três-Hit - Voadora com CF, ↓ CM, ↘ → + SF
Três-Hit - Voadora com SF, ↓ SF, ↙ ← + Cfr

Guy

Special Moves

Overhead Slam - → + SM
Elbow Drop - No ar, ↓ + SM

Super Special do Akuma sobre Guy: não tem defesa!

Rising Spin Kick - ↓ ↙ ← + Chute
Bushido Run - ↓ ↘ → + Chute
obs: aperte os botões de Chute para fazer o movimento final da corrida.
Cfr - Pára com um ataque
CM - Chute lateral
CF - Chute com um pequeno salto
Bushido Leap - ↓ ↘ → + Soco
obs: aperte botão de Soco durante o movimento para que Guy execute um Elbow Attack. Se Guy estiver em cima do oponente aperte Soco para ele agarrá-lo.
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Chute

Super Moves

Bushido Rage - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute
Bushido Jump - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco

Devastating Combos

Fist of Fury - Sfr, Sfr, Sfr, SM, ↓ SF, ↓ ↘ → + CM, CM
Quatro-Hit - Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF
Slide Tackle - ↓ Sfr, SM, ↓ SF, ↓ ↘ → + CM, CM
Onze-Hit Super Bushido Rage - Voadora com CF, Sfr, Sfr, SM, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (Cfr + CM + CF)

Dan

Personagem secreto

Special Moves

Fireball - ↓ ↘ → + Soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Gale Kick - ↓ ↙ ← + Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Chute

Super Moves

Vacuum Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Rising Dragon Wave - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute
Fury Kick - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

Devastating Combos

Cinco-Hit - Voadora pelas costas do oponente com CM, Sfr, ↓ SM, ↙ ← + CM
Undevastating - Voadora pelas costas do oponente com CM, Sfr, SM
Três-Hit - Voadora com CF, ↓ Sfr, ↘ → + SF
Três-Hit - Voadora com CF, Cfr, → ↓ ↘ + SF
Oito-Hit Super Combo Voadora pelas costas do oponente com CM, ↓ Cfr, ↘ → ↓ ↘ → + (Cfr + CM + CF) para seis-Hits

Sagat

Special Moves

Low Tiger Shot - ↓ ↘ → + Chute
High Tiger Shot - ↓ ↘ → + Soco
Tiger Claw - → ↓ ↘ + Soco
Tiger Crush - → ↓ ↘ + Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Chute

Super Moves

Tiger Genocide - → ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chute
Tiger Cannon - → ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco
Tiger Raid - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

Devastating Combos

Cinco-Hit - Voadora com CM, Sfr, ↓ CM, → ↓ ↘ + CF
Quatro-Hit - Voadora com CF, Sfr, SM, CF, CF
Sete-Hit - Voadora pelas costas do oponente com Cfr, Sfr, SM, → ↓ ↘ + SF
Três-Hit - Voadora com CF, ↓ CM, ↘ → + CF
Quinze-Hit Super-Hit - Voadora com CF, Sfr, SM, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (Cfr + CM + CF) para 12-Hits

Sodom

Special Moves

Slide Kick - ↓ + CF
Jitte Slice - → ↓ ↘ + Soco
Power Bomb - ↓ ↘ → ↗ + Soco
Carpet Bomb - ↓ ↘ → ↗ + Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Soco

Super Moves

Mega Jitte Slice - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + três botões de Soco
Mega Power Bomb - Duas vezes 360° começando de qualquer direção + três botões de Soco

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CF, Sfr, → ↓ ↘ + SM

Quatro-Hit - Voadora com CF Sfr, ↓ SF, → ↓ ↘ + SF
Quatro-Hit - Voadora com SF, Sfr, SM, SF, SF
Cinco-Hit - Voadora pelas costas do oponente com CF, Cfr, CM, CF, ↓ ↘ → ↗ + Chute
Nove-Hit Super - Voadora com SF, Cfr, CM, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (Sfr + SM + SF)

Rose

Rose manda um Soul Catch por cima de Sodom

Special Moves

Slide Kick - ↘ + CM
Soul Spark - ↙ ↓ ↘ → + Soco
Soul Catch - → ↓ ↘ + Soco
Soul Reflect - ↓ ↙ ← + Soco
obs: Sfr absorve magias e as transforma em energia para a sua barra de Super; SM para refletir magias; e SF para refletir magias para ↗
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Soco

Super Moves

Aura Soul Spark - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ← + Soco
Aura Soul Catch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Soul Illusion - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CF, ↓ Sfr, ↓ SF
Quatro-Hit - Voadora com SF, ↓ Sfr, ↓ Sfr, CF
Quatro-Hit - Voadora com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ SM, CM
Seis-Hit - Voadora pelas costas do oponente com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF
Sete-Hit Super Soul Rush - Voadora com SF, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (Sfr + SM + SF)

M. Bison

Personagem Secreto

Special Moves

Teleport - → ↓ ↘ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF) ou ← ↓ ↙ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF)
Head Stomp - ↓ 2s. ↑ + Chute
Demon Flight - ↓ 2s. ↑ + Soco
Scissors Kick - ← 2s. → + Chute
Psycho Aura - ← 2s. → + Soco
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Soco

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CF, ↓ Sfr, ↓ SF
Quatro-Hit - Voadora com SF, ↓ Sfr, ↓ Sfr,

Super Moves

Knee Press - ← 2s. → ← → + Chute
Psycho Crusher - ← 2s. → ← → + Soco

Ryu

Special Moves

Overhead Punch - →, SM
Spin Kick - →, CM
Fireball - ↓ ↘ → + Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Alpha Counter - ← ↙ ↓ + Soco

M.Bison manda uma Psycho Aura em Charlie

Super Moves

Vacuum Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
Vacuum Hurricane Kick - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute

Devastating Combos

Seis-hit - Voadora pelas costas do oponente com FK, ↓ + SK, ↓ + JP, ↓ + SK, ↓ + FK, ↘ → + FP
Nove-hit - Voadora com RK, JP, SK, FP, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + (JP + SP + FP) para quatro hits

Chun-Li

Special Moves

Heel Kick - No ar, ↓ 2s., CM
Knee Flip - ↘, CF
Split Kick - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Lightning Kick - Chute repetidamente
Fireball - ← 2s. →, Soco
Vertical Spin Kick - ↓ 2s. ↑, Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓, Chute

Super Moves

Thousand Burst Kick - ← 2s. → ← →, Chute
Spinning Shadow Kick - ↙ 2s. ↘ ↙ ↑, Chute
Power Storm - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

Devastating Combos

Quatro-hit - Voadora com SK, ↙ + JP, ↙ + FK, → + FP
Doze-hit - Voadora com FP, ↙ +FK, → ← →+ (SK + FK + RK), ↑ + RK para três hits

Charlie

Special Moves

Jumping Back Kick - → + CM ou ← + CM
Charging Side Kick - → + CF ou ← + CF
Sonic Boom - ← 2s. →, Soco
Flash Kick - ↓ 2s. ↑, Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓, Soco

Super Moves

Sonic Blade - ← 2s. → ← →, Soco
Somersault Justice - ↙ 2s. ↘ ↙ ↑, Chute
Crossfire Blitz - ← 2s. → ← →, Chute

Devastating Combos

Seis-hit - Voadora com SK, ↙ + JP, ↙ + JP, ↙ + SK, ↙ + FK, → + FP
Nove-hit - Voadora com RK, ↙ + JP, ↓ + SK, → ← → (SK + FK + RK)

Ken

Special Moves

Overhead Axe Kick - → + SM
Ground Roll - ↓ ↙ ←, Soco
Fireball - ↓ ↘ →, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
Alpha Counter - ← ↙ ↓, Soco

Super Moves

Rising Dragon Wave - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
Vertical Dragon Wave - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

Devatanting Combos

Cinco-Hit - Voadora pelas costas do rival com FK, JP, SK, FK, ↓ ↘ → + FP
Dez-Hit - Voadora pelas costas com FK, ↓ + JP, ↓ + FK, ↘ → ↓ ↘ → + (JP + SP + FP)

Birdie

Special Moves

Head Butt Charge - ← 2s. →, Soco
Turn-Around Head Butt - Segure qualquer dois Socos ou dois Chutes, depois solte
obs.: quanto mais você segurar mais poderoso sai o golpe.
Chain Grab - ↙ ↓ ↘ → ↗, Soco
Alpha Counter - ← ↙ ↓, Soco

Devastating Combos

Quatro-hit - Voadora com ↓ + FP, SK, FP
Sete-hit - Voadora com RK, ↙ + SK, → ← → + (SK + FK + RK)

Super Moves

Mega Head Butt Rush - ← 2s. → ← →, Soco
Leaping Chain Grab - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco ou Chute

Adon

Special Moves

Front Kick - ↘ + CM
Jaguar Kick - ← ↓ ↙, Soco ou Chute
Jaguar Tooth - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Jaguar Knee - ↓ ↘ → ↗, Chute
Alpha Counter - ← ↙ ↓, Chute

Super Moves

Jaguar Breed Assault - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
Jaguar Revolver - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

Devastating Combos

Quatro-hit - Voadora pelas costas com FK, ↓ + JP, ↓ + SP, RK
Nove-hit - Voadora com FP, ↓ + JP, ↓ + SP, ↘ → ↓ ↘ → + (JP + SP + FP)

Toshinden 2

Este é o nome do game em japonês e quer dizer A Lenda da Batalha dos Deuses.

TOSHINDEN 2

Takara, luta, 1 ou 2 jogadores.

9,0

Gráficos e sons melhoraram muito e a apresentação é dez. O desafio não aumentou e o game continua fácil de jogar. Vale pelo conjunto.

Quem curtiu a versão 1 pode mergulhar de cabeça neste segundo CD. Os cenários ficaram menores mas muito mais transados. Mestre Gaia agora está disponível sem truques, com um belo visual.

Os novos lutadores são superinvocados: Chaos, um Cingalês (pessoa que nasce no Sri Lanka) e Tracy, uma policial norte-americana com pinta de skatista. Fora esses, ainda pintam os quatro chefes: Uranus, Master, Sho e Vermillion. Todos podem ser controlados.

Jogue com os 4 chefes

Olha só essas dicas do além, para se jogar com Uranus e Master. A coisa é muito simples. Basta acabar o jogo no nível 4 ou maior, com qualquer personagem. Depois de acabar o game, vá até as opções e aumente a dificuldade. Comece outra partida e, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor na interrogação (?). Aperte Select para que os personagens virem-se devagar. Você verá as duas chefas. Pegue uma delas e termine novamente. Feito isso, volte para a interrogação: Sho e Vermillion estarão disponíveis para você.

Duke

Sazancross - ← → ↘ ↓ + □ ou △
Desu - ↓ ↘ → + □ ou △
Helm Clash - no ar, ↓ ↘ → + □ ou △
Hard Rose - → ↓ ↘ + □ ou △
Ko Fin - ↓ ↘ → + X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Ji Endo - ↙ ↓ ↘ → ← + △
Golpe secreto - → ↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ + △

Kayin

Sonic Slash - ↓ ↘ → + □ ou △
Dead Laser - → ↓ ↘ + □ ou △
Shoulder Clash - ↓ ↙ ← + X ou ○
Ragging Sun - no ar, ↓ ↙ ← + X ou
Upper Grade - ↘ + △
Overdrive - Os quatro botões simutâneos
Especial Hell's Infernal - → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + △
Golpe secreto - → ↘ ↓ ← ↙ ← → ← + ○

Gaia

Botan - ← ↙ ↓ ↘ → + □ ou △
Ogi - ↓ ↙ ← + □ ou △
Tsubame - → ↓ ↘ + □ ou △
Oboro - ↓ ↙ ← + X ou ○
Tsukino Wa - ← → + △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Gokano Kurenai - → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + △

Golpes especiais

1 - ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → + ○
2 - ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → + △

Rungo

Daichino Ikari - ↓ ↘ → + □ ou △
Daichino Mezame - → ↓ ↘ + X ou ○
Kaze to Taiyono Ikari - → ↓ ↘ + □ ou △
Daichino Atakebi - → ↘ ↓ ↙ ← + X ou ○
Muchageri - ↓ ↙ ← + X ou ○
Overdrive Tairikugekichindan - Os quatro botões simultâneos
Especial Daichihyakusai - ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ↙ ← + △
Golpe secreto - ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → + ○

Sofia

Sunder Ring - funciona no ar, ↓ ↙ ← + □ ou △
Aurora Revolution - funciona no ar, → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △
Love Shower - ← ↙ ↓ ↘ → + X ou ○
Light Snack - ↓ ↘ → + □ ou △
Overdrive - Os quatros botões simultâneos
Especial Call me Queen - → ← → ← + △
Golpe secreto - → ↘ ↓ ← ↓ ← → ← + △

Tracy

Electro Shadow - ← ↙ ↓ ↘ → + □ ou △
Honey Moon - → ↓ ↘ + X ou ○
Electro Spartan - → ↓ ↘ + □ ou △
Jackpot - Funciona no ar, ↓ ↙ ← + X ou ○
King Slave - ← ↓ ↙ + □ ou △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Crazy Paranet - → ← → ← + △

Golpes especiais

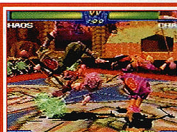
1 - ← → → + □ + X
2 - → ↘ ↓ ← ↙ ← → ← + ○

Eiji

Rikkuzan - ↓ ↘ → + □ ou △
Hishozan - kai - → ↓ ↘ + □ ou △
Mukurowari - ← ↓ ↙ + □ ou △
Ryuseikyaku - no ar, ↓ ↙ ← + x ou ○
Shugekidan - ↘ + x ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Byakkimoshuken - → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + △
Golpe secreto - → ↓ ↘ → ↓ ↘ + △

Ellis

Lollypop - ↓ ↙ ← + □ ou △
Arc Slash - no ar, ↓ ↙ ← + □ ou △
Sour Window - → ↓ → + □ ou △
Homing Swallow - ↓ ↙ ← + X ou ○
Circle Dancing - no ar, ↓ ↙ ← + X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial French Kiss - → ← → ← + △
Golpe secreto - ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → + △

Tracy enfrenta Tracy com um King Slave

Chaos contra Chaos num Zankoko Cutter

Gaia arrasa com o superespadão e o visual novo

O Overdrive da Sofia: acerta em 360 graus, com estrelinhas. Ui!

Vermillion detona um especial contra Sho: os dois chefões na tela

Mondo

Shippujodanzuki - ↓ ↘ → + □ ou △
Gorikiraijin - no ar, ↓ ↘ → + □ ou △
Gorikitenpu - → ↓ ↘ + □ ou △
Gorikifujin - ← ↙ ↓ ↘ → + □ ou △
Shippugedanzuki - ↓ ↙ ← + □ ou △
Shipputenzuki - ← ↓ ↙ + □ ou △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Chorikidaibutsumetsu -
↓ ↘ → ↓ ↘ → ← + △
Golpe secreto - → ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓ + ○

Fo

Donpappa - → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △
Dondonpappa -
no ar, → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △
Dondokosho - ← ↙ ↓ ↘ + □ ou △
Donpa - ↓ ↙ ← + □ ou △
Kappore - ↓ ↙ ← + X ou ○
Biroron - ← → + △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial - → ← ↙ ↓ ↘ → ← + △

Golpes secretos

1 - ○, □, X, △ + →
2 - ← ↖ ↑ ↗ → + □ + ○
3 - ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ ← + □ + ○

Chaos

Gedo Gas - ↓ ↘ → + □ ou △
Jado Wave - no ar, ↓ ↘ → + □ ou △
Zankoko Cutter - → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △
Hido Drill - ← ↙ ↓ ↘ → + X ou ○
Mudo Run - → ↓ ↘ + X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Koppamijin -
← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + △

Golpes especiais

1 - → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ + □ + ○
2 - → ↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ + □ + ○
3 - → ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ → + □ + ○
4 - → ↘ ↓ ↙ ← → ← → + □ + ○
5 - → ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + □ + ○

Neo Geo CD/Arcade

ÚLTIMA HORA

Real Bout Fatal Fury

Agora que o CD saiu, preparamos uma série realmente especial de golpes, os Guard cancel e os Complex Combos, pra detonar este game nota 10. Todos os golpes normais e Especiais 1 e 2 você confere no manual do CD e nos arcades. Então, curta esses supergolpes enquanto tenta descobrir se o jogo tem ou não lutadores secretos.

Terry Bogard
Guard Cancel - Power Dunk - → ↓ ↘ + B
CCombo - Voadora, B,B → + C, adversário no plano secundário, D, Triple Gazer.

Andy Bogard
Guard Cancel - Sho Ryu Dan - → ↓ ↘ + C
CCombo - Voadora, C, C, C, C → + C, adversário no plano secundário, D, Quicksilver Break

Kim Kap Hwan
Guard Cancel - Ku Sa Zin - → ↓ ↘ + A
CCombo 1 - Voadora, A, A, A, A, A, B, B, C, C
CCombo 2 - B, B, B, Chinese Phoenix Kick

Duck King
Guard Cancel - Dancing Dive - ↓ ↙ ← + B
Ccombo - → A, B, C, adversário no plano secundário, D, qualquer Super golpe.
Após usar o Duck Dance, você poderá usar os Supergolpes:
Super Head Spin Attack - ← → ← → B+C
Super Dancing Dive - ↓ ↙ ← ↓ ↙ B+C
Super Neo Break Storm - ↓ ↘ → ↓ ↘ B+C.

Joe Higashi
Guard Cancel - Tiger Kick - → ↓ ↘ + B
Ccombo - Voadora, B, B → + C, adversário no plano secundário, D, Slash Kick.

Mai Shiranui
Guard Cancel - Ryu En Bu - ↓ ↙ ← + A
CCombo 1 - ↓ A 8 vezes → + B, Leotard Ninja Bees
Ccombo 2 - Voadora, A, A → + C, adversário no plano secundário, Leotard Ninja Bees.

Sokaku Mochizuki
Guard Cancel - Flames of Doom - ↓ ← ↙ + B
CCombo - Voadora com C, C em pé, e A rapidamente, → + C.

Bob Wilson
Guard Cancel - Monkey Dance - → ↓ ↘ + B
CComb0 1 - Voadora, C, C, C, Dangerous Wolf.
Ccombo 2 - Voadora, A, A, A, A, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Mad Spin Wolf.

Hon Fu
Guard Cancel - Sky of Fire Noogie - → ↓ ↘ + A
CCombo - A, A → + C, adversário no plano secundário, D, Storm in Gadentsa.

Blue Mary
Guard Cancel - Straight Slice - C ← → + B
CCombo - Spin Fall, C em pé, Straight Slice, Stun Fang.

Franco Bash
Guard Cancel - Double Kong - ↓ ↙ ← + A
CCombo - Voadora, B, B ↑ + C, adversário no plano secundário, D, Doomed Day Buster
A continuação do segundo especial Doomed Day Buster é infinita. Você pode acertar o oponente no ar quantas vezes quiser ou até onde sua coordenação permitir. Os golpes durante o Doomed Day Buster podem variar conforme a distância do adversário. Confira:
Dois diretos - ↓ ↘ → + A
Chute para frente - ↓ ↘ → + B
Ombrada - ↓ ↘ → + C
Gancho - ↓ ↙ ← + A
Chute alto - ↓ ↙ ← + B
Final Omega Shot - ↓ ↙ ← + C

Ryuji Yamazaki
Guard Cancel - → ↙ → + A
CCombo - Voadora, A, C, C, C, Snake Tamer

Jin Chon Shu
Guard Cancel - Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘ + A
CCombo - Voadora, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Emperor Kick.

Jin Chon Rei
Guard Cancel - Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘ + A
CCombo - Voadora, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Emperor Kick.

Billy Kane
Guard Cancel - Ko Ren Satsukon (especial 2) - → ↘ ↓ + C
CCombo - A, B, C, adversário no plano secundário, D, Ko Ren Satsukon.

Geese Howard
Guard Cancel - Evil Spirit Slash - C ← → + B
CCombo - ↓ B, B, B, B, B, B, em pé, → + C, Raising Storm

Deadly Hidden DX Tilt Combo
Esse é o combo maldito do jogo. Ele só pode ser acionado com a energia vermelha e com a segunda barra de energia cheia. Geese começa atacando com uma sombra e finaliza com um movimento de fogo inédito, que parece um terceiro especial. A seqüência é: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A, A, B, C, C, C, B, C, → ↘ ↓ ↙ ← + C.

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

Antigamente
a luz e o som
tinham a mesma velocidade.
Aí a luz comprou um Dharma.

AGORA EM FITAS DE VÍDEO!

STREET FIGHTER II

RETRO AVENGERS

JÁ NAS LOJAS!

Ryu, Ken e todas as Feras em Sensacionais Combates.

STREET FIGHTER II

O DESENHO

VOL 1

Premier Filmes Ltda.

CAPCOM

VOLUME 1

- A viagem...
- O Ás da Força Aérea...
- Duelo de Hong Kong....

VOLUME 2

- No Inferno de Hong Kong...
- Um Homem Chamado Dragão Voador...
- O Segredo das Artes Marciais...

NA COMPRA DE 1 FITA DE VÍDEO GRÁTIS 1 CARTELA ADESIVA

COLECIONE!

ART WORK © 1996 - Premier Filmes Ltda.

CX.POSTAL 70503 / CEP 05013-990 / SÃO PAULO-SP

Premier Filmes Ltda.

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: venom

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br